GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - CONSOLES - COMPATIBLES PC

DRAGONSTRIKE

DOSSIER : LES MACHINES QUI VONT REVOLUTIONNER L'ANNEE 90 !

PLUS DE 40 PAGES DE PREVIEWS

BANC D'ESSAI : LYNX - SUPER GRAFX - FM TOWNS

CONCOURS : GAGNEZ UNE SEMAINE AU JAPON, 2 COREGRAFX !

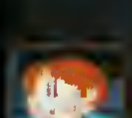
GUIDE DE BLOODWYCH

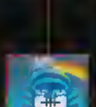
N° 22 MENSUEL - Mai 90

M 4681 - 22 - 25,00 F

F29 RETALIATOR
LA PUISSANCE
Decou
Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.
F-29 RETALIATOR-Le ciel est désormais votre univers.
"Une simulation de vol en 3D hyper rapide..."
"Techniquement superbe, et visuellement époustouflant."
Ivanhoe
LA LEGENDE
Sur votre Micro

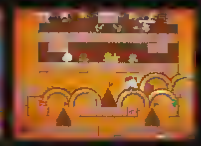
...urez LE FUN

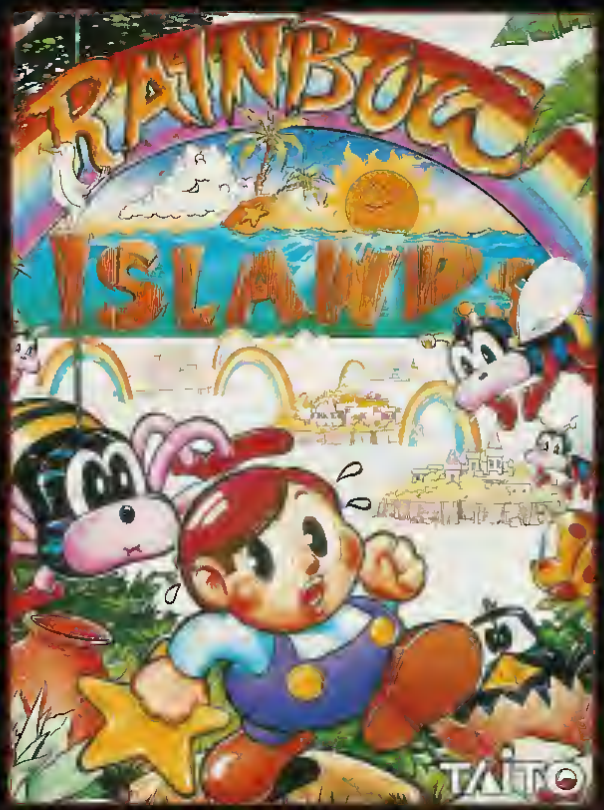




Quittez l'Ile de Puh vers l'Ile des Monstres : à vous rencontrerez Puh en personne, mais aussi des insects bourdonnants, des jouets féroces, des machines de combat mortelles, des monstres et des créatures légendaires et bibliques pour entrer dans le monde des ténèbres et affronter ses hauts tranchants du jeu original que vous y trouvez 7 îles à visiter, reproduites et fidèlement le "fun" et l'ambiance inoubliable de Bubble Bobble.

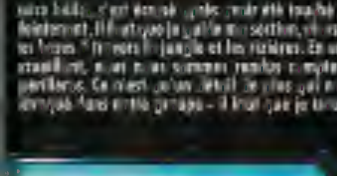
Également disponible sur Amstrad 464, 6128 disquette et K7.

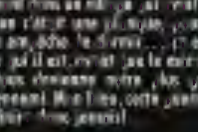


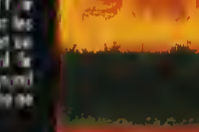


...o-Ordinateur LA PEUR

...notre héros n'est décidé à quitter cette île maudite... Il va falloir lui venir en aide. Heureusement, il n'est pas le seul à vouloir en découdre avec les forces du mal. Il va devoir traverser la jungle et les rivières. En contrepartie, il va rencontrer d'autres courageux, mais aussi quelques monstres encore plus effrayants que ceux qu'il a déjà vaincus. Ce n'est qu'au prix d'un combat sans merci qu'il pourra espérer atteindre le sommet... et ainsi sauver le monde. Il faut que je trouve quelqu'un qui ait envie de jouer avec moi. Mais bon, cette journée ne finira jamais !







ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

GÉNÉRA

TESTS 8 A 54

ARCADE/ACTION **8 À 30**
Découvrez A.M.C. le nouveau logiciel de Dynamic, une boîte espagnole qui progresse à pas de géant. Le tout nouveau logiciel de Rainbow Arts, **Turrican**, est arrivé et s'annonce excellent. Ne ratez pas non plus **Escape From The Planet Of The Robot Monsters** de chez Domark.

SPORT **30 À 32**
En dehors du jeu de boxe de chez Electronic Arts et d'une course d'off-shore chez Accolade, rien de bien sorti ce mois-ci. Il y a des numéros comme ça...

SIMULATION **34 À 40**
A peine paru, **LHX Chopper Attack** constitue déjà la nouvelle référence des simulations d'hélicoptères. A ne pas rater!
Accolade nous emmène en vedette militaire le long des rivières, alors qu'Activision nous propose un superbe logiciel, **Warhead**

ABONNEMENTS **35**
Pour recevoir votre magazine préféré, il suffit de remplir le bulletin d'abonnement.

AVENTURE **42 À 52**
En raison de l'impardonnable erreur dont a été victime **Maupiti Island** dans le dernier numéro, le test de ce logiciel repasse intégralement ce mois-ci. Du côté de chez Sierra-On-Line, les programmeurs ne chôment pas, puisque ce n'est pas moins de trois softs Sierra qui sont testés dans le présent numéro. A noter aussi la sortie de **Castle Master**, le dernier Incentive.

RÉFLEXION **52 À 54**
Sim City Terrain Editor va ravir tous les passionnés de Sim City. Toutes les configurations de terrain sont maintenant possibles. De son côté, Grandslam nous propose **Atomic**, un jeu de réflexion très sympa.

LES MACHINES DE DEMAIN **56 À 63**
Coup d'oeil sur quelques-une des prochaines machines qui nous font rêver, notamment sur la Mega Drive (prochaine console Sega) et le FM Towns (fabuleux ordinateur uniquement disponible au Japon pour l'instant).

LA LYNX **64 À 71**
Absolument tout est dit sur la Lynx dans ce numero. De même pour les logiciels disponibles et à venir. En bref, un test exhaustif!

CONSOLES **72 À 80**
Banc d'essai de la nouvelle console Nec, la Supergrafx, et du premier jeu édité pour celle-ci. Retrouvez aussi toute l'actualité de la Coregrafx (anciennement PC Engine) et les previews Nec

LE BIDOUILLEUR MALADE **82 À 84**
Vous voulez des vies infinies, des trucs, des astuces? Justement le bidouilleur malade est là pour ça!

CONCOURS DÉMO **85**
vous retrouverez tous les mois, donnés au compte-gouttes par le scénariste (en personne) de **Maupiti Island**

CONCOURS COREGRAFX **87**

SOUS LES ARCADES **92**
Présentation de **Plotting**, jeu qui fait un malheur actuellement dans les salles d'arcade

LE GUIDE COMPLET DE BLOODWYCH **93 À 104**
A l'instar du mois dernier (et parce que ça vous a plu), nous vous présentons ce mois-ci le guide complet (lui aussi) de **Bloodwych** en attendant de pouvoir vous faire profiter de la solution d'autres logiciels (**Indy**..)

LE LABEL STORM **105 À 107**
Qui se cache derrière la société Storm? Ni plus ni moins que les programmeurs de Silworm et Ninja Warriors. Découvrez leurs prochains produits.

REDACTION

Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau,
75018 Paris. Tel : 45 22 38 60. Fax : 45 22 70 31.
Directeur de la publication : Godefroy Guidicelli
Redacteur en chef : Stéphane Lavoisard
Editor : Stephane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint : Frank Ladoire.
Chefs de rubrique : Sophie Dumas, Philippe Querleux, Mic Dax
Secretaire de redaction : Françoise Germain.
Rédacteurs : Jean Delaite, Betty Franchi, Robert Franchi, Didier Latil.
Chef Maquettiste : Michel Lhopitault
Maquettistes : Daniel Schindelman, Christophe Lavergne
Assistés par Chantal Nouet et Maryse Mondain-Sélignac.
Photogravure : Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie), Delrue (Mons en barreuil).
Impression : Syma (Torcy)

3615 GEN4

Responsable : Mic Dax / Assistant : Watsit

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements : Nicole Gabert.

PUBLICITÉ

Chef de publicite : Antoine Harmel.
Advertising : Antoine Harmel.
Assistante : Alexandra Guillard

Generation 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs
Depot légal : 2er trimestre 1990.

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné

GÉNÉRATION 4, membre insert OJD
Commision paritaire : 69731
ISSN : 0987-870X

1988

COUP D'OEIL SUR LUCASFILM GAMES 108-109
Une interview exclusive de Jeanne Pitot, la responsable des traductions françaises des logiciels Lucafilm Games. En plus, on vous parle des nouveaux produits Lucasfilm.

CONCOURS PSYGNOSIS 111

LES COMPAGNIES FRANÇAISES 114 À 116
Une rubrique un peu plus étoffée que la dernière fois avec, à noter, la naissance d'une toute nouvelle société française, Cistar.

LES COMPAGNIES ÉTRANGERES 117 À 125
Génération 4 fait un inventaire complet de ce qui se prépare chez les compagnies étrangères. Et en cherchant bien, on y découvre souvent les hits de demain!

LES PREVIEWS 110 ET 126 À 196
Une énorme et très riche rubrique previews ce mois-ci! Ne manquez pas **Epic**, la suite de **F29 Retaliator**, **Railroad Tycoon** le nouveau Microprose, **The Plague** le nouveau logiciel des auteurs de Battle Squadron. Et ce n'est pas tout, il y a aussi **R.O.T.O.X**, **Shadow Warriors**, **Dragon Slayer**...
A ne pas rater également, le dosier Infogrames qui soulève le voile sur (presque) toute la production de cette compagnie.

CONCOURS ELECTRONIC ARTS 166-167
Un superbe premier lot pour ce concours, un voyage d'une semaine au Japon pour deux personnes. Alors vous n'avez pas encore joué?!

SAPRISTI!

TOUS LES MOIS,
IL A DEUX CONSOLES
A GAGNER SUR

3615 GEN4

TAPEZ *NEC.

CE MOIS-CI, DEUX CORE-GRAFX!

EDITO

A l'European Computer Trade Show, Génération 4 a été élu troisième meilleur magazine Européen, après The One et Ace (deux des meilleurs magazines anglais), par l'association des éditeurs européens. C'est un résultat qui nous réjouit, surtout que l'association en question ne regroupe que des éditeurs anglais. Figurer parmi les trois premiers, alors que l'on est français, ça n'avait rien d'évident!

Impressionnant numéro que celui-ci, avec ses 196 pages pleines d'infos, de tests, de news, et de previews! Il est vrai que l'actualité du moment est chargée, avec un important nombre d'annonces de nouveaux produits, de nouveaux labels, et surtout de nouvelles machines. Au point que nous sommes obligés de refaire un dossier sur les consoles et micros qui verront le jour dans les mois à venir!

54 pages de Previews ce mois-ci, dont une bonne partie que vous ne trouverez nulle part ailleurs, avec Kick Off 2, Railroad Tycoon, Epic, et tellement d'autres que je m'arrête ici.

Vous aurez certainement remarqué que la rubrique Inspirations n'est pas encore revenue... Nous espérons son retour dans notre prochain numéro. Elle sera plus grande, plus détaillée, avec de grosses surprises pour les mois qui viennent! Que les conformistes qui ne veulent pas entendre parler d'autre chose que micro et jeux ne s'en fassent pas, cette rubrique n'empiétera jamais sur la place réservée à l'actualité micro.

Stéphane Lavoisard.

GUIDE DE GÉNÉRATION 4

LES TESTS

Les jeux sont testés par un testeur principal. Celui-ci explique dans son article le sujet du jeu, et donne son avis sur la réalisation, l'intérêt, etc...
Si jamais d'autres testeurs ont quelque chose à rajouter, ou bien s'ils ne sont pas d'accord avec l'avis donné, ils rédigent un contre-avis, qui apparait alors sur fond coloré. Nous n'avons donc plus trois testeurs pour chaque jeu, comme auparavant. Cette formule prenait trop de place et était trop répétitive, empêchant les testeurs de rentrer véritablement dans les détails d'un jeu.
Par contre, pour conserver l'intérêt d'avoir différents avis sur chaque soft, nous avons désormais un tableau de notes dans l'index des tests. Chaque testeur donne une note sur 5 aux jeux auxquels il a joué. Vous pouvez ainsi repérer rapidement le testeur qui a les mêmes goûts que vous!

LES PHOTOS

Enfin, les cadres autour des photos sont de couleurs différentes, selon la version photographiée.

AMIGA:	rouge
PC:	orange
PC ENGINE:	violet
ST:	bleu
ARCADE:	noire

LES PAVÉS DE NOTES

Les pavés de notes sont détaillés à partir du moment où le jeu est sur au moins une page. Sans quoi, vous n'avez, pour les jeux de moindre importance, que la note d'Intérêt. Voici à quoi correspondent les pourcentages:

0-30%	Très mauvais.
31-50%	Mauvais.
51-65%	Moyen.
66-80%	Bon.
81-90%	Très bon.
91-100%	Excellent.

GEN HIT, GEN D'OR ET GEN GLOK

Les jeux obtenant entre 91% et 100% d'intérêt obtiennent un Gen d'Or. Ce sont les produits qui marquent réellement l'histoire des jeux vidéo, ceux dont on se souviendra encore dans quelques temps.
Le Gen Hit est quant à lui remis aux jeux dont la note d'intérêt varie entre 81% et 90%. Il récompense les bons jeux, sympas, qui ne sont tout de même pas des merveilles de réalisation.
Le Gen Glok "récompense" les très très mauvais jeux, ceux qu'il paraît honteux d'avoir même édité.

Ubi Soft et Génération 4 [illegible] 5 mai à l'Auditorium de la Fnac des Halles [illegible] un grand concours B.A.T. Après une démo[illegible] sur [illegible]ran géant, les participants se lanceront [illegible]ture. Pour l'emporter, il faut faire mieux [illegible]strateurs et obtenir le meilleur niveau d'[illegible] d'ex aequo, le joueur étant mort le [illegible] sera déclaré vainqueur.
Pour aider les joueurs, [illegible] de B.A.T seront présents et se livreront [illegible] séance de dédicaces. Alors n'oubliez pas d'amener votre jeu!
De nombreux lots seront offerts comme des journées à l'Aquaboulevard, des posters, des casqu[illegible] des badges, des jeux...) et chacun des joueurs sera [illegible]
Ce concours est organisé avec la participa[illegible] d'Atari [illegible]ce, [illegible]-Jean Raynau[illegible] responsable [illegible] Micro de la Fnac des Halles [illegible] Deroslaï [illegible]ponsable de la [illegible]ue de [illegible] Halles).

INDEX DES TESTS

	J.D	S.F	R.F.	F.L	D.L	S.L	P.Q	Page
ARCADE/ACTION								
A.M.C. (AM)				4	4	4		12
Bubble + (ST)		2	3	3				25
Escape From The Planet Of The Robot Monsters	4			3	4	4		24
Harricana (ST)				3		3		22
Impossamole (AM/ST)	3			3		3		10
Leavin Teramis (ST)		3	3	2		1		13
Ninja Spirit (AM/ST)		4	5	3		3		20
Side Show (AM)		5	4	3		2	3	8
Sonic Boom (AM/ST)		4	2	1		0		30
Theme Park Mystery (ST)				2	2	3		18
Toyottes (AM/ST)		2	1	2		1		29
Treasure Trap (AM)				4		3		16
Turrican (AM)				5		4		28
SPORT								
European Challenge (PC)				2		1		30
Low Blow (PC)				3		3		31
Powerboat USA (PC)				3	3	4		32
SIMULATION								
Gravity (ST)				3	3			40
Gunboat (PC)				4	4	4		34
LHX Attack Chopper (PC)				5	5	5		36
Warhead (AM/ST)				5		4		38
AVENTURE								
Castle Master (ST)	4	4		4		3		50
Codename: Iceman (PC)				5	4	4		44
Colony (AM)				1				52
Conquest Of Camelot (PC)				4		4		46
Maupiti Island (ST)	5			5	5	5		42
Sorcerian (PC)				3		3		48
Xenomorph (ST)				2	2	3	3	43
REFLEXION								
Atomic (AM)				3		3		54
Sim City Terrain Editor (AM/PC)				4		3		52

Vous retrouverez désormais cette nouvelle page de Générationo 4 tous les mois. Elle permet de repérer rapidement tous les jeux testés de chaque numéro, la page où ils se trouvent, et surtout, les avis des testeurs sur le maximum de jeux. Voici qui vous permettra donc de connaître l'avis de votre testeur préféré.

BARÈME
0- Minable
1- Mauvais
2- Moyen
3- Sympa
4- Bon
5- Génial

TESTEURS
J.D.: Jean Delaite
B.F.: Betty Franchi
R.F.: Robert Franchi
F.L.: Frank Ladoire
D.L.: Didier Latil
S.L.: Stéphane Lavoisard
P.Q.: Philippe Querleux

ARCADE/ACTION

SIDESHOW

Sideshow est une "simulation" de fête foraine. Dans ce jeu, vous retrouverez tous les jeux d'adresse auxquels vous pouvez participer durant les foires.
Un stand vous propose le tir sur des petites balles qui sortent de tubes. C'est à mon avis le plus facile et le plus simple pour gagner des billets pour participer aux autres jeux. En effet, vous débutez la journée avec un certain nombre de "tokens", une sorte de monnaie ayant cours dans tous les stands. Si vous parvenez à faire de bons scores, vous gagnez des points, et il vous faut gagner plus de points que la participation vous en coûte pour accéder aux autres stands. Mais attention, car si vous abusez des jeux trop faciles, vous risquez de faire sauter la banque de ces stands et ainsi de les pousser à la fermeture. Il vous faudra aussi surveiller votre estomac. Un compteur vous indique votre niveau de faim. Si celui-ci arrive au maximum, vous serez obligé de rentrer chez vous. Il vous faudra donc de temps à autre aller chez le marchand de friandises et acheter une barbe à papa, des pop-corns, un soda ou encore un hot dog, si vous ne voulez pas que votre séjour à la fête soit écourté. Chaque jeu se fait en un temps limité, et il vous faudra jouer de rapidité et d'adresse pour gagner des points. Dans un autre stand, vous aurez des pendules avec des coucous. Il vous faudra tirer sur les coucous quand ils apparaîtront. Si vous tirez avant ou après le coucou, vous détruirez la pendule. Un autre endroit vous permettra de tirer sur des ballons de baudruche et de trouver les bonus cachés. Un autre stand où il faudra encore tirer sur des créatures maléfiques telles que têtes de morts, rats, citrouilles, tombes et autres. En fait, huit stands sont à votre disposition pour tester votre adresse.
Le graphisme de ce jeu est très agréable, et le maniement de la souris pour tirer est très précis. La musique est aussi très appropriée et les bruitages sont très réussis. En fait, le jeu lui-même est une réussite. C'est à mon avis l'un des plus amusants jeux de tir disponibles sur micro.

	AM
GRAPHISME	80%
ANIMATION	69%
SON	80%
INTERET	74%

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non annoncé
ST : Non annoncé

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
ACTIONWARE

CUMANA ET INNELEC PRESENTENT :

"DRIVE SIDE STORY"

S T A G I N G :

Les lecteurs de disquettes Cumana qui se connectent à tous les micros.

Avec eux, tout change. La capacité mémoire augmente, le chargement s'accélère. La disquette n'entre plus que dans 3" 1/2 et 5" 1/4 est naturellement remplacée. En vous intégrant au système, ils sont universels, minimes, silencieux et ne chauffent pas.

Avec ce nouveau partenaire :

Les [illegible] Amstrad, CBM, Atari, SINCLAIR, ATARI et [illegible] IBM, 5"1/2 et 3" 1/2 se montent, se démontent merveilleusement.

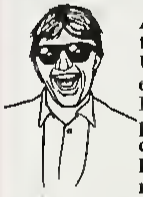
CUMANA

INNELEC

DANS LES 3500 SALLES DU RESEAU INNELEC (REVENDEURS ET RAYONS SPECIALISES DE AUCHAN, BOULANGER, BHV, CARREFOUR, CONFORAMA, CONNEXION, CONTINENT, CORA, EUROMARCHE, FNAC, GALERIES LAFAYETTE, HYPERMEDIA, MAJUSCULE, MAMMOUTH, MONTLAUR, NAZA, PLEIN CIEL, PALLYE, SEQUENCE, TANDY)

ARCADE/ACTION

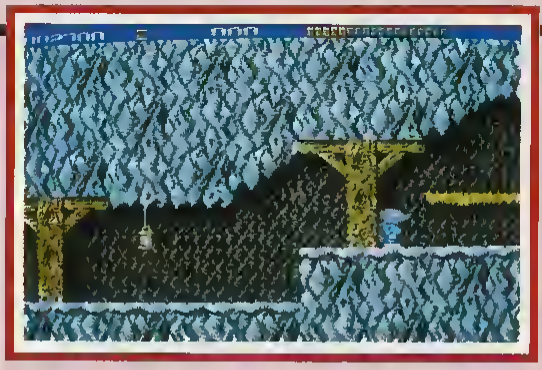
IMPOSSAMOLE



Après les super-héros et autres créatures en tout genre, je m'attendais à tout sauf à ça! Une super-taupe. Il s'agit d'un croisement entre Super-Man pour les vêtements et Robin (ce qui ne m'étonne qu'à moitié) pour ce qui est des combats, puisque lorsqu'elle ne dispose pas de bombes et de laser, notre super-taupe se contente de donner des coups de pied (exactement comme Robin mais sans les manières de danseuse). Impossamole est une création de l'équipe de Core, vous savez, les créateurs de Rick Dangerous et de Switchblade.

Monty, la taupe, doit parcourir une planète sur cinq niveaux, afin de la sauver de la destruction en blastant tout ce qui se trouve sur son passage. Certaines créatures, plus coriaces que d'autres, vous permettront de récolter de l'argent que vous dépenserez plus tard, lors d'une rencontre avec un commerçant en achetant divers objets utiles surtout des armes. Vous disposez aussi d'une super-arme (en nombre limité): Monty se transforme en un as du kung-fu et, à super-vitesse, éclate littéralement tous les ennemis qui se trouvent à l'écran.

Le monde est divisé en cinq tableaux différents. Au début du jeu, vous avez le choix entre les quatre premiers, le dernier ne sera accessible que lorsque vous aurez vaincu les gardiens des niveaux précédents. En résumé, Impossamole est le successeur direct de Rick Dangerous avec encore plus d'action et des décors différents. Je ne ferai qu'une réserve sur la jouabilité du jeu qui est assez corsée dès le début des niveaux mais qui se stabilise un peu plus loin. Un très bon jeu d'arcade.



	AM	ST
GRAPHISME	63%	63%
ANIMATION	70%	70%
SON	67%	56%
INTERET	74%	74%

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non prévue
ST : Disponible

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
GREMLIN

Les Logiciels à la Fnac

Tous les logiciels de jeu vous promettent de vous donner du fil à retordre. Mais avec ceux que nous sélectionnons vous perdrez vraiment la boule.

Du jamais vu! Voilà ce que nous sélectionnons chaque mois, parmi les logiciels de jeu apparaissant sur le marché.

Nous ne retenons que ceux qui possèdent intelligence et conversation, ceux dont l'animation graphique et sonore est remarquable. Ceux dont le mode d'emploi a été traduit et la présentation soignée.

Si vous voulez vous mettre à jouer sérieusement, questionnez nos vendeurs, ils se feront un plaisir d'avoir réponse à tout.

Et pour une fois ils se réjouissent de vous donner du fil à retordre.

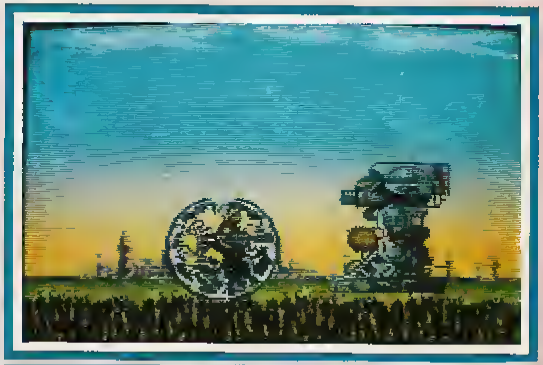
Informations sur 3615 Fnac

fnac

A.M.C

Décidément, la production espagnole se distingue ces derniers temps et plus particulièrement la société Dynamic. Souvenez-vous, l'excellent After The War, c'était déjà eux! Cette fois-ci les programmeurs de cette société nous propose A.M.C et les progrès accomplis sont nettement appréciables.
Votre but est de détruire totalement les Deathbringers, des pirates de toutes races ayant uni leur force pour conquérir la galaxie entière.
La première planète annexée par ces individus se nomme Dendar, elle doit leur servir de tremplin et de point de départ pour mener à bien leur projet. Consciente de la menace et des troubles que les Deathbringers peuvent causer à l'ensemble des races pacifiques, la BCAMC (base centrale des Astro Marine Corps) a considéré que vous étiez le seul homme capable de mettre fin aux actions des Deathbringers, et vous a envoyé sur Dendar, situé à environ 3 millions d'années-lumière de la confédération Sokk abritant la BCAMC. En fait, votre mission se compose de deux parties bien distinctes: la première vous mènera à l'intérieur du vaisseau des Deathbringers tandis que la seconde consistera à se rendre sur leur planète pour les anéantir à jamais. Votre parcours sera parsemé de pièges et d'embûches, et vous devrez faire face à des centaines d'ennemis tous plus puissants les uns que les autres. Pour commencer, il ne s'agira que de simples monstres, mais ensuite vous devrez affronter des vers à la gueule énorme, des humanoïdes puissamment armés, des plantes aux tentacules gluantes, des robots... Pour vous défendre, vous disposez de votre fusil et de l'aide de votre vaisseau "Astro Marine". Ce dernier, de temps en temps, vous lancera des containers. Il suffit de tirer dessus pour faire apparaître une arme supplémentaire. Elles sont nombreuses et efficaces: la première vous donne un triple tir, la deuxième vous entoure d'un écran protecteur vous rendant totalement invulnérable, une autre encore vous donnera des grenades... Dans les niveaux supérieurs, vous aurez un lance-flammes ainsi qu'un tir multi-directionnel. Attention, chacune de ces armes ne dure qu'un temps, à vous d'en faire le meilleur usage! Dans la seconde partie du logiciel, le jeu ressemble énormément à After The War avec des décors d'intérieurs et de nombreux obstacles à franchir, notamment des barrières d'énergie. Pour les désactiver, il faut impérativement détruire certains générateurs placés en divers endroits du tableau et donc utiliser les téléporteurs.

Sachez que le logiciel, à chaque fin de niveau, vous donne des mots de passe vous évitant ainsi de recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie. Sur le plan de la réalisation, A.M.C se classe parmi les meilleurs softs de sa catégorie. En effet le jeu compte six scrolling différentiels, 32 couleurs à l'écran et une bande sonore (où tous les instruments sont digitalisés) longue d'une vingtaine de minutes. En plus de tout cela, les programmeurs n'ont pas oublié l'indispensable, la jouabilité. En effet, le jeu est d'une difficulté croissante et le joueur progresse à chaque partie!



AM

GRAPHISME	79%
ANIMATION	72%
SON	92%
INTERET	88%

GEN HIT

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non annoncé
ST : Mai

PACKAGING : -/10
DOC : 7/10
DINAMIC

LEAVIN' TERAMIS

Vous êtes Nigel MacGibbons, machiniste 3e classe du vaisseau spatial Teramis. Alors que celui-ci effectue un voyage de reconnaissance pour essayer de coloniser quelques planètes inconnues, vous furetez vers le laboratoire xenobiologique et là, oh surprise! vous constatez que les chercheurs se sont amusés à mettre au point des robots, en s'inspirant d'aliens rencontrés dans l'univers. Un jeu dangereux, car certains de ces spécimens se sont échappés et se sont multipliés, si bien que le vaisseau commence à grouiller de ces créatures. Le commandant, d'un genre assez porté sur la bouteille, n'a donné qu'un seul ordre: "Quittez Teramis!" Mais, pour y arriver, il faut rejoindre l'autre bout du vaisseau et traverser 8 secteurs. Quand vous atteignez la sortie d'un secteur, avant de vous engager dans le suivant, vous devez combattre un énorme alien. Celui-ci a un point faible, mais vous ne le trouverez pas du premier coup. De plus, le système d'autodestruction de Teramis a été activé, et votre temps est compté, car dès que le compte à rebours arrive à zéro, la partie est définitivement perdue. En cours de route, vous pourrez vous procurer des bonus, mais si vous vous attardez à tout ramasser, vous n'aurez jamais le temps de finir le niveau. Il faut donc repérer les bonus les plus intéressants, comme les armes, qui vous permettront de tuer plus facilement le monstre final, et laisser de côté les bonus secondaires comme les pièces de monnaie qui apportent seulement des points.

Vous évoluez dans un décor à scrolling multidirectionnel, les personnages paraissent très petits, mais si le jeu était fait à une plus grande échelle, les contours de la base seraient d'autant plus difficiles à cerner.
Teramis offre beaucoup de similitudes avec Alien Syndrome de Sega, mais il est moins beau, moins passionnant, et on ne peut pas y jouer à deux. Alors, ceux qui ne connaissent pas Alien Syndrome (y en a-t-il?), l'aimeront peut-être, mais personnellement je ne peux pas m'empêcher de le comparer à ce super-hit, et ça ne joue pas en la faveur de Teramis. .

GRANDSLAM
ST
INTERET: 57%

EXTASE

CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là.
Perdue Dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux D'Acier Bleu.
un Sourire Etrange.
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...

ATARI ST · AMIGA · PC & COMPATIBLES · AMSTRAD

EXTASE

UN JEU DE RENE BERTHELOT · UNE PROGRAMMATION PATRICK DULLANCHET
ET GRAPHISME MICHEL RUBY · SON STEPHANE PICQ · MUSIQUE
PR. ELIEL & A. LEVIS: THE BULGARIAN VOICES · PRODUIT RENE BERTHELOT
· EDITION VIRGIN MUSIQUE

L'ULTIME ARCADE/STRATEGIE

CRYO

DISTRIBUE PAR Virgin

TREASURE TRAP

Les bons jeux d'arcade utilisant la 3D isométrique se faisaient rares depuis quelques temps. En fait, à part Crafton & Xunk et sa suite l'Ange de Cristal, aucun n'a réussi à tirer parti de cette technique de jeu. C'est pourquoi la sortie de Treasure Trap mérite d'être marquée d'une pierre blanche.

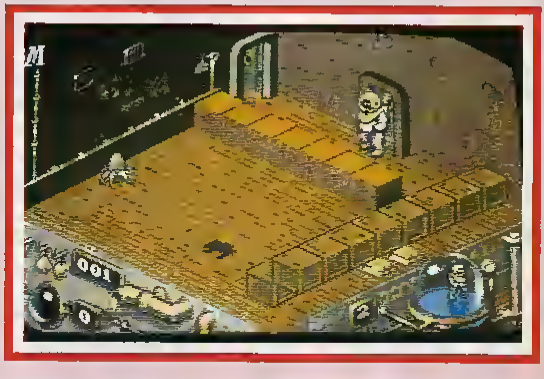
L'histoire est simple, habillée d'un scaphandre, vous descendez au fond de l'océan explorer une épave, échouée depuis de nombreuses années et renfermant de précieux lingots d'or. Fait rarissime, malgré cette immersion prolongée, le bateau est resté pratiquement intacte, dans un superbe état de conservation. En revanche, il abrite dorénavant certains hôtes comme des crabes géants, des méduses, des raies électriques, des anguilles et toutes sortes d'animaux peuplant les mers. Habitués à une certaine quiétude, votre intrusion dans leur monde ne leur plaît guère et ils feront tout pour vous en chasser. Attention, un simple contact avec l'un d'entre eux et c'est la mort assurée. La meilleure tactique consiste à les éviter ou à faire appel à un poisson tueur (de votre côté cette fois-ci). Ce dernier se jettera sur ces ennemis pour les détruire. Malheureusement, vous ne pouvez utiliser cette arme que deux fois en tout et pour tout!

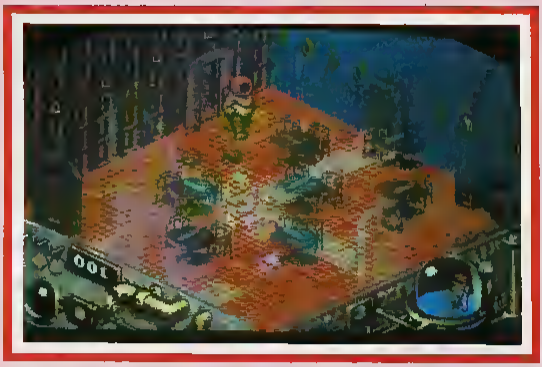
Pour vous rendre d'une pièce du bateau à l'autre, vous devez utiliser des portes. Seulement voilà, celles-ci sont généralement fermées et le seul moyen de les ouvrir consiste à ramasser les clés correspondant aux serrures. Pour cela rien de plus simple, il suffit de se placer dessus pour se les approprier. Même principe pour les lingots d'or.

Bien sûr, plus vous avancez dans le bateau et plus vous consommez d'oxygène, n'oubliez pas de vous ravitailler au moyen des cartouches d'air de couleur bleue trouvées ici et là. Attention, ne les gaspillez pas et utilisez-les au tout dernier moment. Si vous en découvrez deux pratiquement au même endroit, il vaut mieux en prendre une et repérer l'emplacement de la seconde pour y revenir quand le besoin s'en fait sentir.

Dans certaines pièces du bateau, les lingots d'or ou plus simplement la sortie se trouvent en hauteur, totalement inaccessibles. Sachez qu'il vous est possible de pousser divers éléments du décor comme une table, une chaise, un bidon ou une caisse. De cette manière, il suffit d'élaborer un échafaudage pour atteindre l'emplacement désiré. Dernière précision, si vous êtes perdu dans le dédale de pièces constituant l'intérieur de l'épave, vous pouvez consulter à tout moment une carte permettant de vous situer avec certitude et de visualiser le parcours accompli.

Sur le plan de la réalisation, c'est très réussi avec de bons graphismes, de non moins bons bruitages et une bonne animation. Le jeu est très sympa à jouer et demande souvent un minimum de réflexion. Un très bon soft!



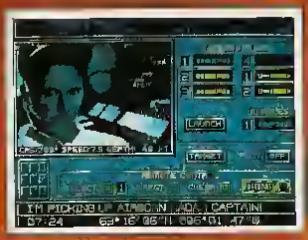


AM	
GRAPHISME	75%
ANIMATION	73%
SON	65%
INTERET	77%

Disponibilité	
AM : Disponible PC: Non annoncé ST : Non annoncé	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ELECTRONIC ZOO

688

ATTACK SUB



- Nouveaux standards de réalisme, graphiques en 3D et excitation
- Prenez les commandes d'un sous-marin de classe Los Angeles américain d'une valeur d'un milliard de dollars ou d'un Alfa soviétique top secret dans les points stratégiques les plus célèbres du monde.
- 10 scénarios différents avec possibilités de jeu

IBM & AMIGA

Dept. 688,
Electronic Arts,
11/49 Station Road, Langley, Nr Slough,
Berks. SL3 8YN.
Tel: 0753 49442

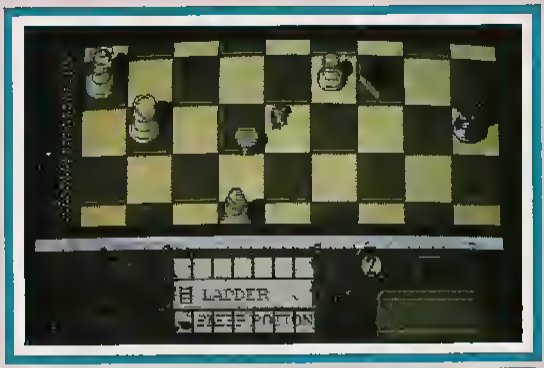
Ces photos d'écran représentent la version IBM. Nous pensons que la version Amiga est encore mieux!

ELECTRONIC ARTS™

ARCADE / ACTION

THEME PARK MYSTERY

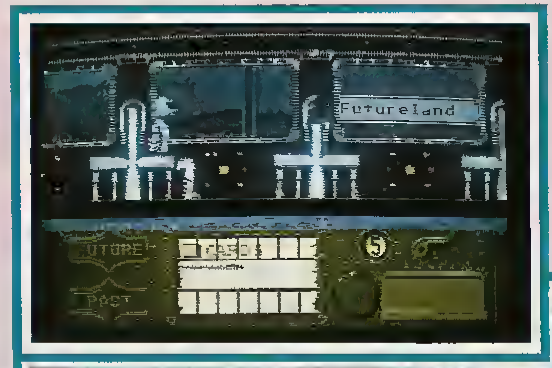
Mirrorsoft sort une fois de plus des sentiers battus avec ce logiciel très étrange. Perdu dans un parc d'attraction, vous allez pénétrer dans un monde fantaisiste et dangereux, rappelant vaguement celui de Weird Dreams. Vous devez voyager dans trois époques différentes. La première donne lieu à une phase ressemblant un peu à Black Tiger. Dans la deuxième, vous vous retrouvez sur un échiquier, sur lequel se trouvent monstres, pièges et trésors. Le dernier monde est constitué par un petit jeu genre shoot them up. Dans chacune de ces phases, vous trouvez des objets qui vous serviront dans une autre époque. Graphiquement, c'est assez bizarre, avec des sprites assez petits et moyennement animés. Par contre, la jouabilité n'est franchement pas géniale. Aucun des jeux n'est prenant ou franchement réussi, ce qui donne un soft étrange, il est vrai, mais d'un intérêt très limité.

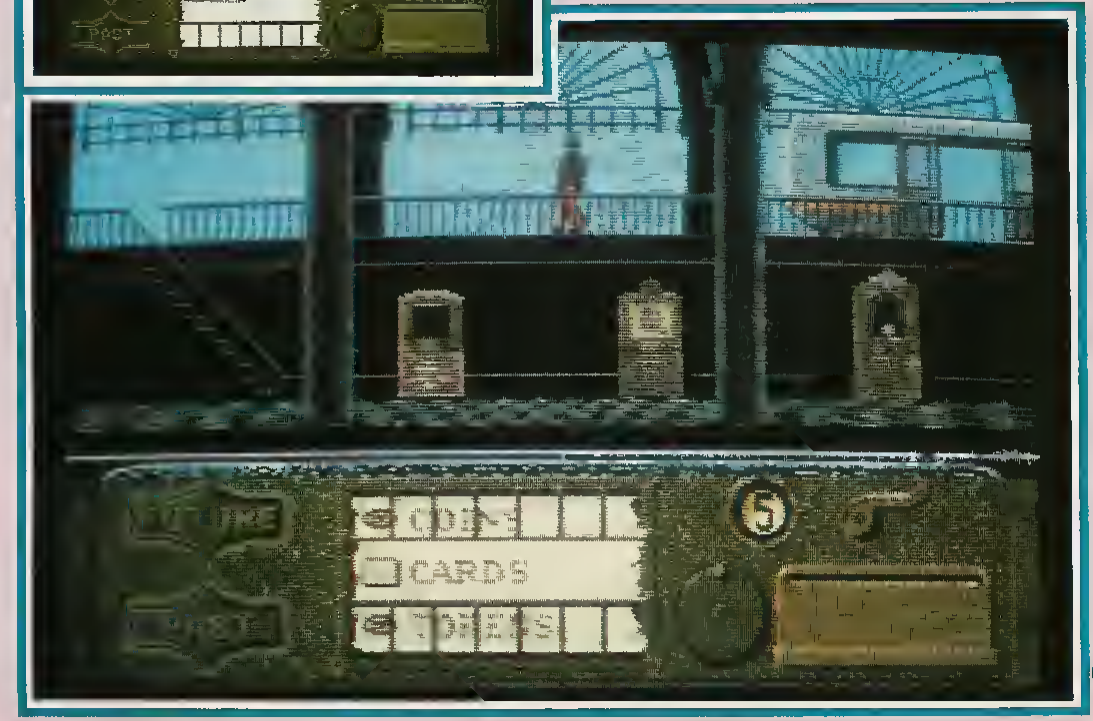


	ST
GRAPHISME	62%
ANIMATION	68%
SON	52%
INTERET	60%

Disponibilité
AM : Mai
PC: Non annoncé
ST : Mai

PACKAGING : -/10
DOC : 8/10
MIRRORSOFT





ATARI ST AMIGA IBM

C'est notre privilège et notre plaisir de vous présenter les deux titres suivant d'une toute nouvelle gamme de jeux de qualité supérieure que vous pouvez apprécier à l'aide de votre Atari ST/E Commodore Amiga ou IBM PC

Conservant leur qualité mais au prix réduit les titres de la nouvelle gamme de jeux pour 16 bits Encore qui seront présentés dans les mois qui suivent ont déjà prouvé leur popularité lors de leur première publication

Qu'il s'agisse de la vers on offic elle at approuvée d un classique de salle ou d'une simulation authentique de jeu de sport vous trouverez sans aucun doute chaussure à votre pied

Présenté dans un élégant emballage de cristal at en vente au prix incroyable de FF91 20 chacun des titres publiés par les plus grands editeurs de jeux européens apporte un complément de valeur à votre portefeu lle de logiciels, et il est possible de se le procurer auprès de tous les détaillants sérieux

Elite Systems Ltd Anchor House Anchor Road Aldridge Walsall West Midlands WS9 8PW England
Consumer Hot Line (0) 922 743408

SEULS LES JEUX ELITE SONT ASSEZ BONS POUR QU'ON DEMANDE

NEU

16-Bit ENCORE

FF91.20

Thundercats © 1987 Elite Systems Ltd © 1985 Telepictures Corp Leisure Concepts Inc Ted Wolf All rights reserved

Buggy Boy © 1987 Elite Systems Ltd Original game developed by Tatsumi Licensed from Data East, U S A Inc

Date de parution en Europe

Thundercats (ST/Amiga)	
Europe	21 5 90
UK	6 6 90
Buggy Boy (ST/Amiga)	
Europe	21 5 90
UK	6 6 90

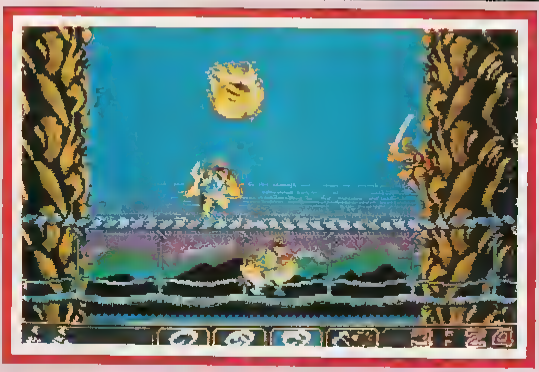
encore

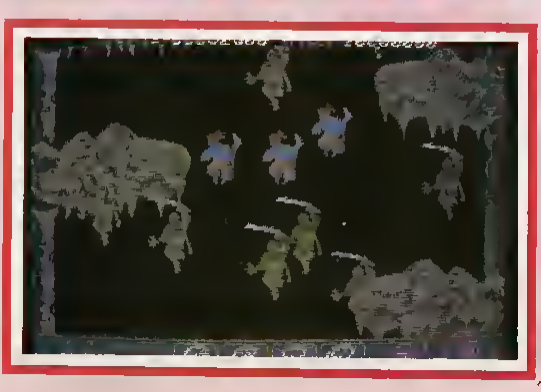
UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS, FRANCE. Tel: 0103314 6989900

ARCADE/ACTION

NINJA SPIRIT

Ninja Spirit fait partie de la longue série des jeux de combat en salles d'arcade; ça n'a rien d'original, mais ça plaît toujours. Ici, votre personnage est un loup blanc, Tsukikage, qui a pris la forme d'un ninja pour combattre plus facilement le démon qui règne sur le pays. Il doit pour cela traverser des contrées en déjouant les pièges des loups, samurais, ninjas et autres guerriers qu'il rencontre. Les 4 armes qu'il a en réserve sont accessibles à tous moments et peuvent être "gonflées" par des bonus. Ce sont les ninjas jaunes qui, une fois morts, laissent derrière eux une balle spirituelle au pouvoir étonnant. Cette balle-bonus, outre l'augmentation de votre puissance de tir, vous donne parfois d'autres armes et notamment un sosie qui vous suit en imitant vos gestes. Dès le premier niveau, on a l'occasion de constater l'efficacité des bonus, tout particulièrement dans certains passages infestés d'ennemis, qui seraient infranchissables avec les armes d'origine. Le bonus-sosie est alors indispensable, car en sautant et en tirant, le décalage de vos deux personnages permet d'arroser l'écran de haut en bas et de faire un massacre dans le camp adverse. Tsukikage est remarquablement vivant: il peut se retourner durant ses sauts, tirer dans toutes les directions (même vers le sol quand il est en l'air), ses habits flottant derrière lui quand il court. La musique du jeu est tellement bien sur Amiga que j'ai du mal à apprécier à sa juste valeur celle du ST, mais elles possèdent toutes deux le dynamisme nécessaire.
Ninja Spirit devrait rapidement se faire une place dans les Hits, car il a les atouts d'un bon jeu d'action et une réalisation irréprochable. Je dois dire qu'entre l'excellent Ninja Warriors de Virgin et ce Ninja-là, mon coeur balance...





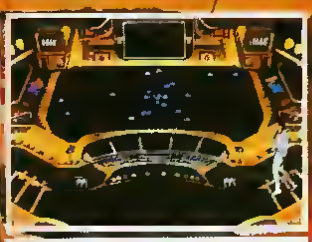
	AM	ST
GRAPHISME	68%	68%
ANIMATION	66%	66%
SON	77%	66%
INTERET	75%	75%

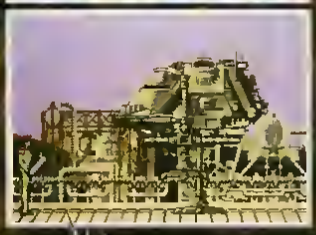
Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non prévu
ST : Disponible

PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
ACTIVISION

STARBYTE

- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES





Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40
Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

ARCADE / ACTION

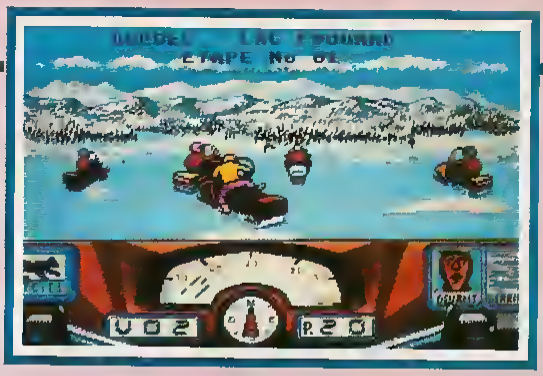
HARRICANA

Voici enfin le jeu basé sur le premier raid à motoneiges qui s'est déroulé il y a deux mois, dans le Grand Nord canadien.
Le jeu, on s'en doute, est une course qui retrace les 11 étapes que les concurrents ont dû affronter. Dès le départ, tous les joueurs s'élancent, et à partir de ce moment-là, vous ne devez avoir en tête qu'une seule chose : arriver le premier ! Il faut cependant suivre le parcours, balisé par des drapeaux, ce qui n'est pas toujours facile, surtout lorsque vous atteignez des vitesses élevées. Ensuite, vous devez éviter les nombreux obstacles, comme les arbres, les souches, les rondins, qui vous stoppent et peuvent parfois même vous éjecter de votre motoneige, ce qui vous fait perdre un temps précieux. Evitez surtout les zones de "Slutch", ce terrible piège naturel dans lequel votre motoneige s'enfonce, et qui vous feront perdre un temps précieux. Bien sûr, il faut également doubler les concurrents, ce qui n'est jamais simple, tant la piste est bordée d'obstacles.
Sur votre tableau de bord, en dehors de votre vitesse, de votre position (une carte donnée avec le manuel permet de se repérer), de votre classement actuel dans l'étape, vous donne également le visage des pilotes se trouvant devant et derrière vous. Cela peut être utile, certains ayant des comportements assez particuliers (comme le fait de déboîter devant vous lorsque vous alliez doubler !).
Arrivé au terme de la course, vous obtenez votre classement à cette étape, puis celui du classement général. A chaque étape, l'équipe arrivée dernière est éliminée !
A noter la présence d'une option magnétoscope qui permet de revoir à tout moment un passage de votre prestation sur une des 11 étapes.
Harricana est un jeu assez prenant, comme tous les jeux de course, même si lorsque l'on arrête d'y jouer, on est parfois sur les nerfs d'avoir perdu à cause d'une erreur de pilotage... On y revient quand même plus tard.
Côté réalisation, l'effet 3D est assez réussi, fluide, et les graphismes sont vraiment sympa. On regrettera que de temps en temps, la gestion des plans ne soit pas parfaite, mais dès que l'on rentre à nouveau dans la course, on oublie ceci très vite.
Bref, Harricana n'a rien de particulièrement original, ni de dément, mais c'est un bon petit jeu de course, ce qui n'est déjà pas si mal !

Ce mois-ci, deux consoles Core-Grafx à gagner sur

3615 GEN4

Tapez *NEC.



	ST
GRAPHISME	74%
ANIMATION	73%
SON	73%
INTERET	75%

Disponibilité	LORICIEL
AM : Mai PC: Mai ST : Disponible	PACKAGING : 6/10 DOC : 7/10

Nouveau !

l'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris : voilà pour le matériel. Les logiciels : différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.

3990F inc

AMIGA 500 STARTER : pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente. Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants.
Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, **KindWords®**.
Pour réaliser aussi bien des dessins style BD que des schémas techniques, **FusionPaint®**.
Un jeu d'action : à la recherche du trésor du Graal, **Indiana Jones and the last Crusade®**.
Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, **Kick Off®**.
Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, **F/A - 18 Interceptor®**.

4290F inc

AMIGA 500 ALTER-AUDIO** : pour les passionnés de décibels

Auprès de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales : un véritable studio de musique !

3990F inc

AMIGA 500 HOME OFFICE KIT : pour les passionnés de "visuel communication"

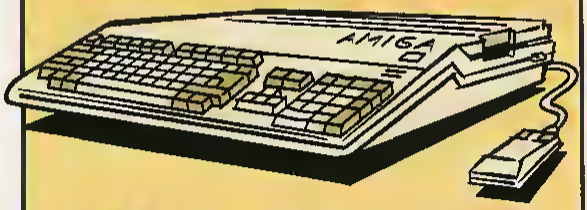
Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.
Le traitement de texte haut de gamme, **KindWords 2.0®**.
Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), **Pagesetter®**.
Une banque d'images fabuleuses : 200 graphiques présélectionnés, **Artist'Choice®**.
35 polices de caractères des plus classiques aux plus originales, **Calefonts®**.
Pour créer votre propre base de données textes, graphiques et sons, **Infofile®**.

* Disponible en juin

Commodore
le choix Micro

AlterAudio est une marque déposée de The Disc Company Inc. F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts Inc. Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. Kick Off est une marque déposée de Arco Ltd. KindWords, FusionPaint, Artist Choice, Infofile et Calefonts sont des marques déposées de The Disc Company Inc. Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk Inc.

L'AMIGA 500 est actuellement le micro ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques : forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.



Haute définition de l'image : 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.

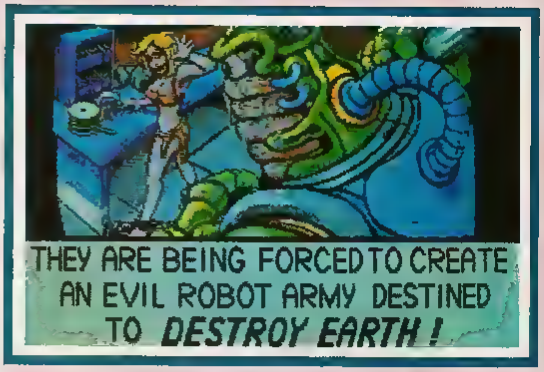
Nom_____ Age_____ Adresse_____
Tél_____
Désire recevoir une documentation sur
☐ l'AMIGA 500 ☐ le STARTER ☐ l'ALTER-AUDIO ☐ le HOME OFFICE KIT
COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY LES MOULINEAUX
MINITEL 3614 Code COMMODORE. Liste des distributeurs et demande de documentation.

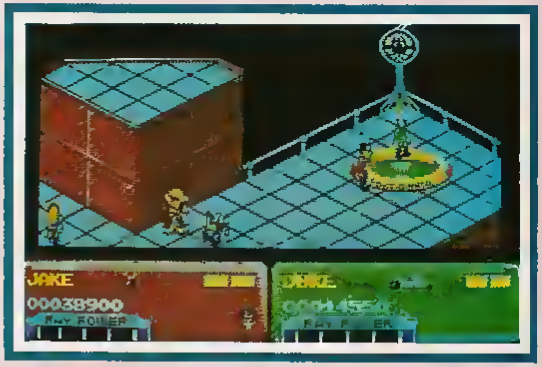
GN4 0590

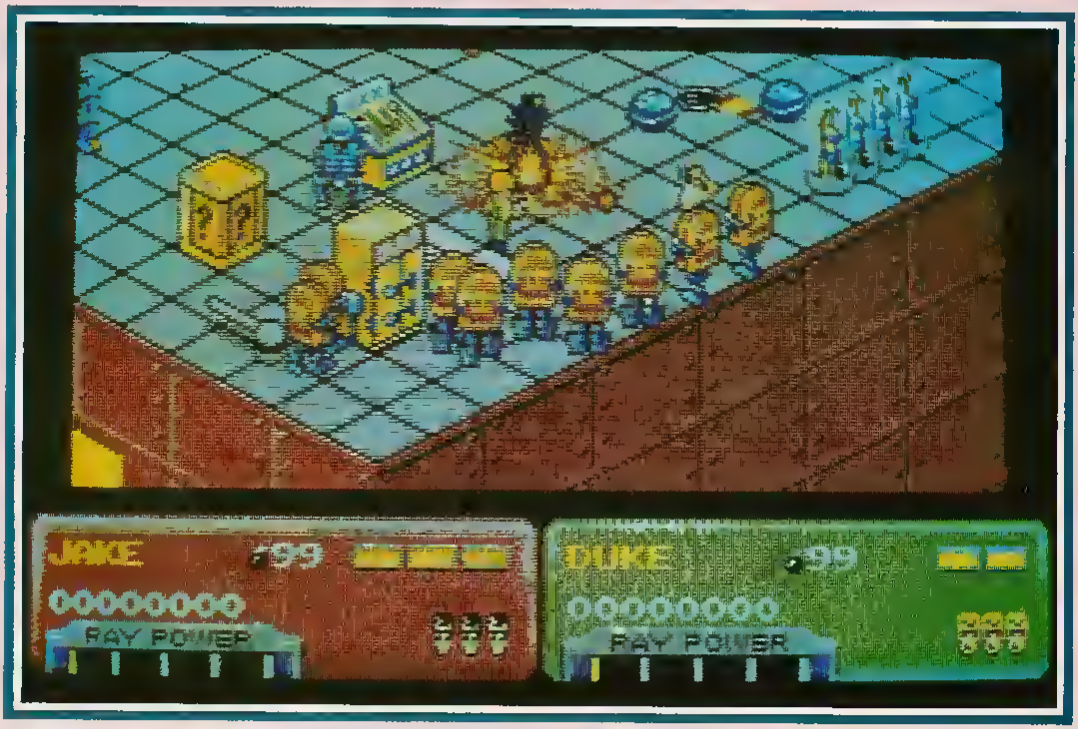
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Escape From the Planet of the Robot Monsters débute par un background du type des vieux films (mais aussi des BD) de série B qui ont marqué ma jeunesse. Tout d'abord par une affiche sur laquelle on voit une femme qui hurle et des aliens bypermenaçants, le tout surmonté d'un titre destiné à effrayer le public. Puis vient l'explication de la mission, toujours dans le même état d'esprit. Le procédé est simple mais efficace. Si efficace qu'il vous en met l'eau à la bouche et c'est un véritable supplice d'attendre la fin du générique pour voir de quoi à l'air le jeu.

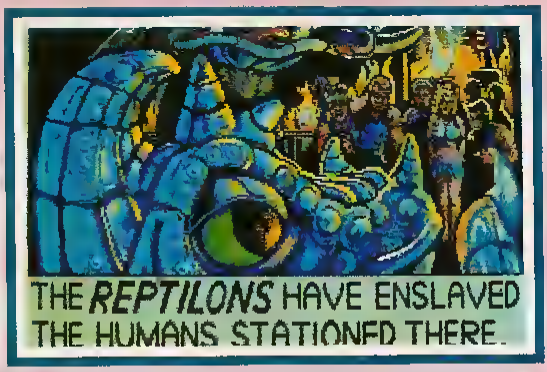
Ah, le jeu, parlons-en! C'est un jeu d'arcade du type de Crafton & Xonks avec une vue en 3D isométrique (c'est-à-dire de côté). Au niveau du scénario, c'est encore pour les fans de série B. Vous êtes envoyé (seul ou à deux joueurs) sur un planétoïde synthétique nommé Planet X (original non?) par le conseil supérieur terrien afin de chasser et de détruire les Reptilons. Les Reptilons, ce sont les extraterrestres qui ont pris possession de Planet X. Ils ont fait prisonniers tous les Terriens qui s'y trouvaient et ils leur font construire des robots qui serviront à envahir la Terre. Donc à chaque niveau du complexe, vous aurez à délivrer les otages, à détruire les machines ainsi que les robots. Vous êtes armé de laser et de bombes (en nombre limité). Il faudra, bien sûr, déjouer un bon nombre de pièges, la plupart assez comiques. L'humour est omnipré-

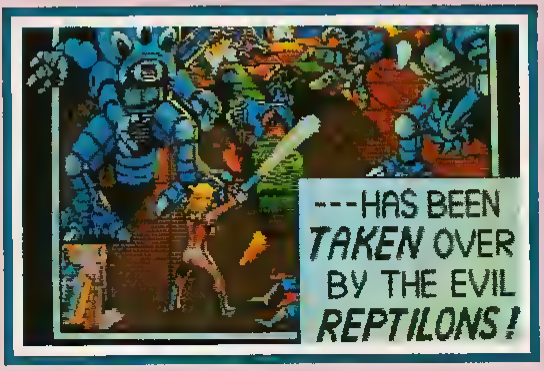






sent dans Escape from..., aussi bien dans les graphismes que dans la musique. Mais attention, c'est assez difficile: les robots vous foncent littéralement dessus dès le début du jeu, et un conseil, gardez vos bombes pour les Reptilons. Escape From the Planet of the Robot Monsters est vraiment un jeu très sympa à tous les niveaux, agréable à jouer (surtout à deux) qui plaira aux amateurs du genre et permettra aux autres de découvrir les merveilles qu'offrent les BD et les films de séries B



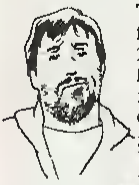


	ST
GRAPHISME	65%
ANIMATION	69%
SON	63%
INTERET	82%

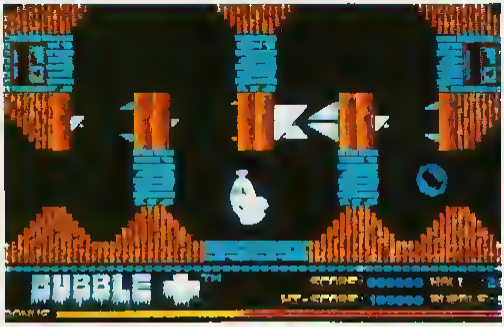
GEN HIT

Disponibilité	
AM : Disponible PC: Non annoncé ST : Disponible	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 DOMARK

BUBBLE +



Tiens, surprise! Ce Bubble-ci ressemble fort au Bubble Ghost que j'ai connu il y a 2 ans. En fait, c'est quasiment le même: Infogrames a repris le fantôme et sa bulle, mais a remanié un peu les graphismes et enrichi les options. C'est vrai que ce programme n'avait pas eu beaucoup de succès, bien qu'il soit assez sympathique surtout pour ceux qui aiment les jeux de précision. Il s'agit de diriger un fantôme dans un manoir hanté, ce fantôme doit sortir du chateau en poussant devant lui la bulle qui contient son âme, cette bulle est très fragile et il faut éviter qu'elle heurte des obstacles (bougies, pointes, ventilateurs, murs, etc). Pour cela, vous devez souffler dessus en plaçant le fantôme de telle sorte qu'il la pousse dans la bonne direction.
Chaque salle traversée représente un niveau et vous pouvez commencer le jeu à l'endroit désiré. J'ai remarqué, à ce sujet, quelques anomalies: dans certains tableaux, la bulle est placée tellement près de la sortie qu'il n'y a plus qu'à la pousser tout droit pour gagner..? D'autres salles, par contre, nécessitent un peu de jugeote, et les pièges peuvent être mis hors d'état de nuire en soufflant simplement dessus au bon endroit.
Bubble + est un jeu à redécouvrir, d'une conception originale. Les mimiques du fantôme sont impayables, notamment quand il perd ou s'étouffe.



INFOGRAMES
Amiga / ST
INTERET : 60%

Msupiti's Island (*ITI)
Ultima V (*U5)

3615 GEN4

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armee
75016 PARIS
Tel : (1) 45.00.68.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C Cial Le Triangle-Nord Bas
34000 MONTPELLIER
Tel: 67.58.58.68

COCONUT GRENOBLE
8, cours Bernat
38000 GRENOBLE
Tel : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	C / D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
DRIVERS	149/199
COIN OP HITS	145/175
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100% A D DR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145 195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME, SET & MATCH 2	129/169
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BLAST	99/149
ARTIC FOX	95/ 95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD S TALES	95/ 95
CRACK DOWN	95/145
CASTLE MASTER	119/175
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	99 139
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
COUBLE DRAGON 2	99/149
DAME SIMULATOR	/199
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DRAGON NINJA	89/139
ETRANGES AFFAIRES	/220
EAGLE RIDER	/195
FIRE	/145
FIGHTING SOCCER	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	129/169
GHOULS N GHOST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99 139
GUNSHIP	175/225
HEAVY METAL	95/145
HARRICANA	149/199
HARD DRIVIN	89 139
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
KLAX	99/149
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	129/169
LE MANOIR DE MORTEVILLE	195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109 149
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	89 139
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/139
PINBALL MAGIC	169/195
P 47	95 145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SONIC BOOM	/160
SPACE HARRIER 2	95/160
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135 175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SILKWORM	95 145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TERRE ET CONQUERANTS	169 195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/169
TURBO OUT RUN	99/149
THE UNTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/195
WILD STREETS	125 165

COMMODORE 64

COMPILATIONS	C / D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRAN	
CHER SUR VOTRE PLATINE LASER)	225/269
100%% DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLDA	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL. 2	120/155
THE STORY SO FAR VOL. 4	120/155
STARWARS TRILOGY	150/195
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/139
TAITO COIN OP	125/165
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ALTERED BEAST	140/135
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD S TALES	95/ 95
BARD S TALES 2	/245
BARD S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHADLIN	140/180
CHASE H Q	95/140
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CORSE OF THE AZUR BOND	/269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/149
DRAGON S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIENDISH FREDDY'S	/160
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/165
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GREAT COURT	225/245
GHOST BUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/159
GUNSHIP	139/189
HOT ROD	95/145
HARD DRIVIN	110/159
HEROE S OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
NINJA SPIRIT	99/140
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEPLAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOND	99/149
PIPEMANIA	/160
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/289
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SONIC BOOM	110/160
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95 145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TV SPORTS FOOTBALL	/195
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TKO	95/145
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	129/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATION	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPLAN DREAMS	245
FUNBOX	245
WEST PHASER	345
ARMADA	345
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
BLOOD MONEY	249
COLORADO	265
CHAMPION OF KRYNN	345
CASTLE MASTER	295
CONQUEROR	260
CHESSPLAYER 2150	295
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	395
DRAGON S WAR	265
DRAGON S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON S OF FLAME	295
DRAKKHEN	260
ELVIRA	325
EAGLE S RIDER	245
E-MOTION	245
EXPLORA 2	295
FULL METAL PLANETE	260
FEARY TALES ADVENTURE	395
F 19	395
FLIGHT SIMULATOR 4	450
SCENERY DISK LUNITE	250
GUNBOAT	225
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GUNSHIP	295
HERO S QUEST	345
HARPOON	395
HARD DRIVIN	245
ICE MAN	445
INDIANAPOLIS 500	249
INDY (AVENTURE)	269
KLAX	245
KHALAAN	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LOOM	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOW FLOW	245
LODE RUNNER	195
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MANIAC MANSION	269
M1 TANK PLATOON	399
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	259
PIPEMANIA	269
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	99
PC GLOBE	495
PIRATES	295
RINGS OF MEDUSA	295
ROMMEL	295
SHINOBI	245
SKI OR DIE	245
STREET ROD	295
SPACE HARRIER NEW	245
STUNT CAR RACER	249
STRIDER	245
SHERMAN M4	245
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TANK	349
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	395
VETTE	295
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE+ MONITEUR MONO	5490
1040 STE + MONITEUR COULEUR	6490
PORTEFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II COMPLETE	1990
STAR LC 10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
AMIGA	
AMIGA 500	3990
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
MONITEUR COULEUR STEREO	2990
EXTENSION MEMOIRE + HORLOGE	990
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 DF/DD LES 10 MARQUE	120
5"1/4 NEUTRES LES 10	39
3 DF2, LES 10	150

SPECTRUM

COMPILATIONS	
CD GAMES PACK	225
KINNERS	150
100% DYNAMITE	160
EPYX ACTION	160
COIN OF HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	150
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (INCROWS)	169
LES BEST US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	145
ALTERED BEAST	150
AIRBORNE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN	140
INDY (ARCADE)	90
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
RUNNIG MAN	120
ROBOCOP	95
STIDERMAN	120
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
MURSO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREETS	120

PROMOTION

La boite de 10 disquettes 3,5 DS DD + étiquettes

69 F

ATARI STF/STE

COMPILATIONS

TRIAD VOL 3	289
FLIGHT COMMAND	325
LES JUSTICIERS	245
LES GEN D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D US GOLD	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL 1	195
STORY SO FAR VOL 3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	249
5 STARS	245
AMC	225
AFTER THE WARS	195
BUBBLE +	260
BATTLE OF BRITAIN	245
BLOCK OUT	245
BLACK TIGER	199
B A T	349
BOMBER	289
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CRACK DOWN	195
COLORADO	245
CASTLE MASTER	269
D BERHALL	199
CAUL	195
CHESS PLAYER 2150	289
CHOAS STRIKE BACK	225
CHASE H Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON OF FLAME	285
DYTER 07	245
DRAGON S LAIR	445
DRAGON S FIGHT	295
DRAGON S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
EMELYN HUGHES SOCCER	245
ELVIRA	325
EMOTION	195
EXPLORA 3	269
EAGLE'S RIDER	245
FINAL COMMAND	215
FIRE BRIGADE	235
F 29	245
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GRAVITY	245
GHOSBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HARD DRIVIN	195
IMPOSSAMOLE	195
IVANHOE	225
INFESTATION	245
IRON LORD	285
INDY (AVENTURE)	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LEISURE SUIT LARRY 3	345
LES TOYOTTES	195
LODE RUNNER	195
LOST DUTCHMAN MINE	195
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MANIAC MANSION	249
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	249
NINJA WARRIOR	199
OPERATION THURDERSOLD	195
PLAYER MANAGER	209
PIPE MANIA	269
PINBAL MAGIC	195
P 47	245
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	95
RINGS OF MEDUSA	235
ROCK STAR	235
RAINBOW ISLAND	195
SHADOW WARRIOR	195
SONIC BOOM	215
STARFLIGHT	245
SIR FRED	245
SIM CITY	245
STRYX	195
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER NEW	195
SHERMAN M4	245
STRIDER	195
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	269
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
ULTIMATE GOLF	245
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WARHEAD	215
WILD STREETS	245
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
XENOMORPH	269
X OUT	195

AMIGA

COMPILATIONS

MAGNUM 4	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN. D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289
AMC	275
AFTER THE WARS	245
BUBBLE +	260
BLOCK OUT	245
BLACK TIGER	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CASTLE MASTER	269
CONQUEROR	245
CYBERBALL	195
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q.	245
DYTER 07	245
DRAGON S FIGHT	289
DRAGON S LAIR 2	445
DRAGON S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
EXPLORA 3	289
FINAL COMMAND	215
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAVITY	245
GHOSTRUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
INFESTATION	245
IVANHOE	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOS DUTCHMAN MINE	245
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION THUNDERBOLO	245
PUFFY S SAGA	245
PIPEMANIA	269
PINBALL MAGIC	199
P 47	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	255
RAINBOW ISLAND	245
SIR FRED	245
SONIC ROOM	249
STAR TREK 5	295
SPACE HARRIER NEW	195
STAR FLIGHT	245
STRIDER	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TURRICAN	295
TOWER OF BABEL	245
TENNIS CUP	245
THIRD COURRIER	190
TV SPORTS BASKETBALL	249
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VENDETTA	245
VAUX	245
WARHEAD	245
WINGS	295
XENOMORPH	245
X OUT	195
ZOMBI	245
688 ATTACK SUB	245
SERIE BUDGET	
ARCHON COLLECTION	115
ARTIOFOX	115
BARD S TALES	115
LARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
BIO CHALLENGE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tel _____

Carte Bleue Date d'expiration ___ /___

Signature

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser ☐ Cassette ☐ Disk **TOTAL à payer**	

Reglement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 64 MONTPELLIER

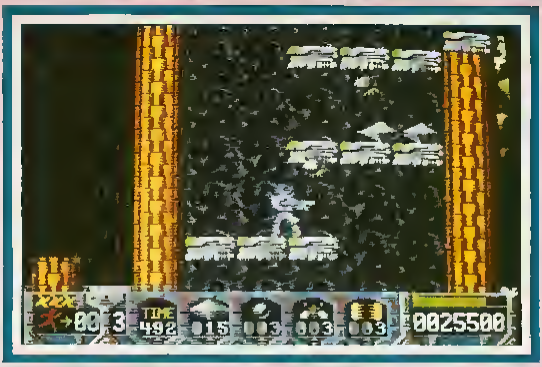
TURRICAN

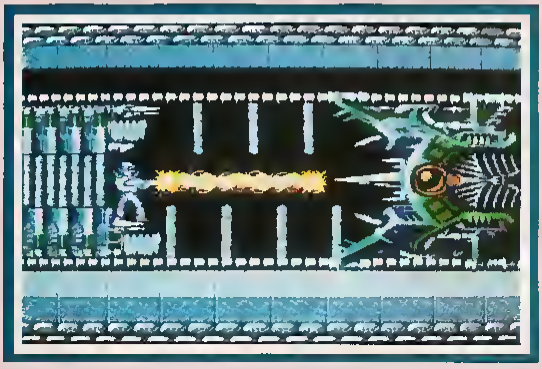
Rainbow Arts récidive, après Rock'n Roll et X-Out, en nous proposant un superbe logiciel tout à fait digne de l'Amiga. L'histoire du jeu est somme toute assez classique puisqu'à la suite d'une invasion d'ennemis vous partez, sous la forme d'un robot, en guerre contre ces aliens afin de délivrer votre planète. La première difficulté que vous rencontrerez concerne l'immensité des tableaux et leur nombre. Au début, il n'est pas si facile de parfaitement s'orienter. Plusieurs parties seront nécessaires pour reconnaître le terrain.

Vous devrez parcourir cinq mondes composés chacun de trois niveaux. Personnellement, le premier niveau m'a demandé une douzaine de minutes pour en voir la fin, un peu plus pour le deuxième et, si je n'étais pas mort avant, le troisième m'aurait certainement pris encore plus de temps. Et je vous assure avoir fait assez vite. Imaginez le temps de jeu nécessaire pour parvenir au bout de ce logiciel. La deuxième difficulté concerne bien évidemment les ennemis omni-présents. Ils sont innombrables et de toutes sortes! Des serpents cracheurs de feu, des mains en fer prêtes à vous écraser, des pics à la pointe acérée, des mines, des oiseaux prédateurs, des tourelles... La destruction de chacun d'entre eux demande une technique bien particulière.

Il est évident qu'armé de votre seul fusil, aussi performant soit-il, vous ne pourriez aller bien loin dans ce monde hostile. C'est pourquoi vous disposez de certaines armes assez spéciales et puissantes. Par exemple, en exerçant une longue pression sur le bouton de tir, vous obtenez un laser directionnel d'une étonnante puissance dévastatrice (en revanche, vous ne pouvez plus bouger). Idéal pour faire le ménage ou pour libérer des petites pastilles emprisonnées dans des morceaux de mur. Ces pastilles, une fois ramassées, vous confèreront certains pouvoirs, le plus utile étant bien sûr l'invicibilité, ou des armes supplémentaires (tirs multiples, super-laser...). Autre possibilité, en pressant la barre d'espace, vous vous tranformez en une boule instoppable et indestructible. Très utile lorsque vous êtes au milieu d'une horde d'ennemis! Troisième possibilité, vous pouvez émettre un énorme rayon laser qui occupera tout

l'écran et anéantira tout vos ennemis, ou qui du moins entamera leur résistance. Enfin, il vous est possible de poser, par terre ou sur les murs, des mines à retardement afin de détruire les ennemis se trouvant dans les parages.
Côté réalisation, c'est superbe! L'Amiga est correctement exploité, les graphismes sont très bons, l'animation multi-directionnelle est très fluide, de même pour celle du personnage. En ce qui concerne les bruitages et musiques, encore une fois l'Amiga donne toute sa mesure avec une mélodie différente à chaque niveau. Pour la petite histoire, le compositeur n'est autre que celui des musiques de Rock'n Roll, une référence s'il en est!





AM

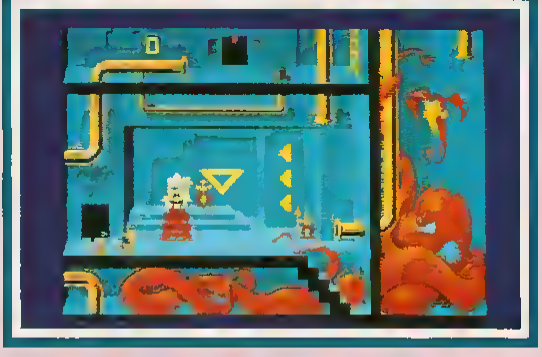
GRAPHISME	82%
ANIMATION	84%
SON	81%
INTERET	87%

GEN HIT

Disponibilité	
AM : Mai PC: Juin ST : Juin	PACKAGING : -/10 DOC : -/10 RAINBOW ARTS

THE TOYOTTES

Après Bobo, Tintin sur la Lune et la série des Bob Morane, Infogrames présente un nouveau jeu tiré d'une bande dessinée: les Toyottes.
Le roi des Toyottes a envoyé Cyprien à la recherche de son fils Barnabé. Le prince est gardé par des monstres, dans un labyrinthe dont les salles communiquent entre elles par des escaliers, des ascenseurs, des échelles, des cordes et des tuyaux fous. Les tuyaux sont un moyen très rapide de déplacement, mais ils sont habités par un monstre qui les parcourt en tous sens. Il faut donc rapidement sortir quand l'ennemi approche. Par endroits, de grosses bêtes bloquent le passage, et demandent à Cyprien un droit de péage: ce sera de la nourriture ou un objet.
Cyprien doit donc retrouver dans ce dédale de salles les objets qui lui permettront de délivrer Barnabé, tout en évitant les petits ennemis bagarreurs qui sapent son énergie (pour refaire le plein il suffit de ramasser les morceaux de fromage). Le principe du jeu est original et attrayant (j'adore les jeux de labyrinthes et d'échelles), mais que la réalisation est médiocre!
La musique est, à quelques notes près, celle de Bobo (malheureusement en moins bien), les décors sont simplistes, les sprites aux contours imprécis se dirigent mal, et le scrolling est aussi haché qu'un steak tartare (mais peut-on parler de scrolling?). Tout cela fait que je me suis lassée assez vite d'évoluer dans le monde des Toyottes.



INFOGRAMES
Amiga / ST
INTERET: 40%

Dès qu'un soft sort en Boutique, nous vous l'annonçons sur

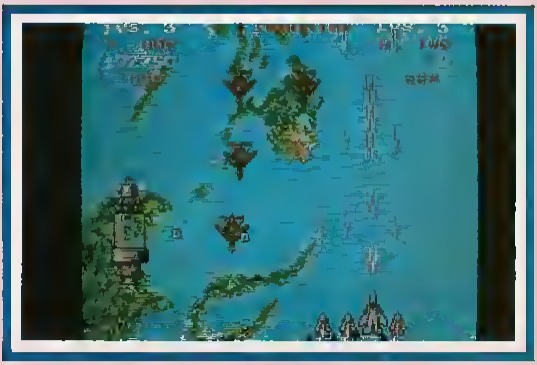
3615 GEN4

Tous les nouveaux softs en rubrique *NEWS.

ARCADE/ACTION

SONIC BOOM

Le scénario de Sonic Boom se résume en peu de mots : vous pilotez un petit avion au-dessus d'un terrain qui scrolle vers le haut, en évitant ou en dégommant les avions rouges et jaunes qui viennent à votre rencontre (avec des intentions belliqueuses, je précise !). Au sol, des chars sont également là pour vous accueillir à coups de canon. Les seuls éléments amis sont des parachutes jaunes et rouges qui vous feront bénéficier de vies gratuites et d'avions de protection. A la fin de chaque mission vous serez confronté à un super-ennemi auquel vous devrez résister durant un certain temps pour passer au tableau suivant.
Au premier niveau, l'ennemi final est un gigantesque porte-avions qui va et vient lentement. Ne vous inquiétez pas, vous l'aurez à l'usure. La fin du niveau suivant est un peu plus "coton" : vous affrontez une super-base flottante, les flammes de ses réacteurs sont inoffensives, mais vous empêchent de bien distinguer les projectiles qu'elle vous envoie.
A noter qu'on peut jouer à deux, mais pas simultanément. Je n'ai pas encore achevé toutes les missions, mais j'ai pu constater que la difficulté est progressive et bien dosée. Dommage que les graphismes ne soient pas aussi beaux que ceux de Flying Shark dont ils s'inspirent beaucoup. Les versions ST et Amiga sont identiques, avec un petit plus (comme toujours) pour les bruitages, sur Amiga. En conclusion, Sonic Boom est agréable à jouer, mais ce n'est pas un "grand" jeu et il n'est pas très original.



ACTIVISION
Amiga / ST
INTERET : 55%

Retrouvez les Gen-Cancans, les Previews et les infos sur notre sapristi-serveur

3615 GEN4

Tapez *INF.

SPORT

EUROPEAN CHALLENGE

Accolade persiste et nous propose un nouveau scenary disk pour Test Drive II. Cette fois-ci il s'agit, non pas de nouvelles voitures, mais de nouveaux horizons et plus particulièrement des pays d'Europe. Une fois sur les routes, vous aurez l'occasion de parcourir la Hollande, ce plat pays aux mille canaux, et ses contrées verdoyantes, l'Allemagne de l'Ouest où vous pourrez rouler à tombeau ouvert sur les autoroutes, la Suisse et ses chalets, l'Espagne et sa Costa Brava, l'Italie et le Colisée, et bien sûr la France et la Côte d'Azur. A part ces changements de décors, rien de nouveau au niveau de la réalisation. Si vous ne voulez pas voir la route défiler par tronçons entiers, vous devez impérativement posséder un PC rapide, sinon vous vous rendrez compte que l'animation est toujours aussi médiocre. Décidément je n'accroche pas !

ACCOLADE
PC
INTERET : 47%

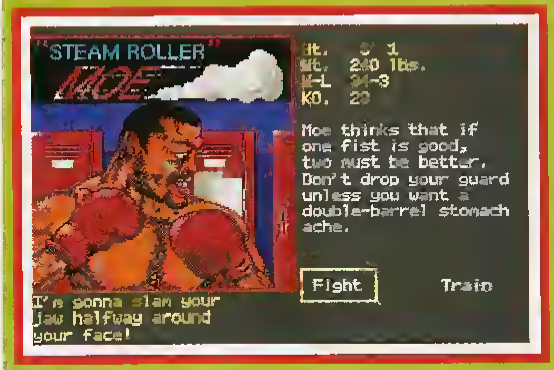
Félicitez la Rédaction ou crachez-lui dessus (à vos risques et périls) sur le

3615 GEN4

Tapez *REV.

LOW BLOW

Très productive cette année, la société Electronic Arts nous propose cette fois-ci une simulation très arcade de boxe. En effet, c'est tout d'abord l'action qui prime avec une panoplie extrêmement étendue de coups allant jusqu'aux coups totalement illégaux.
Pour se familiariser avec les diverses techniques de combat, le logiciel vous propose un mode entraînement permettant de passer en revue tous les combattants de l'ordinateur, et de connaître ainsi les bottes secrètes de chacun (toutes interdites, bien sûr!). C'est également l'occasion de mettre au point certaines séries de coups. Dès que vous vous sentez prêt, vous pouvez vous lancer dans un combat.
Si votre opposant est un de ceux proposés par le programme, vous profiterez, avant que le combat ne commence, d'un bref aperçu de son "coup bas". Ainsi, il vous sera plus facile de l'éviter une fois le combat engagé. Sur le ring, vous devrez surveiller plusieurs paramètres. Premièrement, faites attention à votre résistance. Si elle atteint le chiffre de zéro, vous vous écroulerez sur le ring. Même remarque pour votre tonicité, si elle tombe au plus bas, vous serez dans l'incapacité de donner un coup et devrez vous contenter de vous défendre.
Le meilleur moyen de gagner un match est bien sûr de bouger au maximum afin de ne pas constituer une cible facile pour votre adversaire, mais aussi d'utiliser à bon escient votre fameux "coup bas". Mais attention, il existe une différence notable entre vous et votre adversaire: considéré comme le challenger, l'arbitre sera particulièrement attentif à chacun de vos actes alors que le champion bénéficiera d'une plus grande liberté d'action. Si vous ne manquerez pas d'être réprimandé à chaque action litigieuse (allant jusqu'à être disqualifié au bout de trois), votre adversaire pourra user à loisir de son "coup bas". Tromper la vigilance de l'arbitre, c'est-à-dire asséner un coup interdit sans être vu, ne sera pas chose facile.
Si les premiers combats se passent sans trop de problèmes, les choses se corseront très vite et pour trouver la faille de certains boxeurs, plusieurs combats seront nécessaires.
Au niveau de la réalisation, Low Blow s'avère être un bon logiciel avec des graphismes assez réussis et une très bonne animation des personnages. Le soft est très jouable, votre boxeur répond vite et bien aux pressions des touches et chaque rencontre est agrémentée de commentaires (plus ou moins acerbes et humoristiques) de la part d'un journaliste sportif. En attendant TV Sport Boxing de Cinemaware, Low Blow s'affirme comme le meilleur jeu de boxe disponible sur micro à l'heure actuelle!



	PC
GRAPHISME	61%
ANIMATION	72%
SON	40%
INTERET	77%

Disponibilité
AM : Non prévu
PC: Disponible
ST : Non prévu

PACKAGING : -/10
DOC : 7/10
ELECTRONIC ARTS

POWERBOAT USA

La société Accolade édite ce mois-ci, une autre simulation, vous permettant de piloter un hors-bord dans une course en mer. Il existe en effet deux types de courses. Il y a d'abord les compétitions sur des plans d'eau (des lacs ou des fleuves), avec très peu de vagues. L'élément essentiel est alors bien sûr la puissance du moteur, l'aérodynamisme, etc. La deuxième sorte d'épreuves se déroule en mer, et c'est dans ce type d'épreuves que vous devez concourir. Là, il faut allier puissance, endurance et intelligence. Vous choisissez votre bateau parmi quatre possibles, et avant une épreuve, vous pouvez le préparer. Par exemple vous pouvez remplir votre réservoir comme bon vous semble (moins de carburant signifie moins de poids et donc une vitesse plus importante, mais attention à la panne sèche), embarquer une hélice de secours. En effet si vous passez trop près de la côte, vous risquez d'endommager vos hélices. De même, si vous poussez votre moteur au maximum, il va chauffer et exploser avant la fin de l'épreuve. De très nombreuses options permettent de rendre le jeu très intéressant. Vous pouvez choisir la course parmi six déjà établies, et vous pouvez en créer jusqu'à dix supplémentaires. Vous pouvez vous entraîner, prendre part aux qualifications pour une course, et si vous êtes inscrit au registre des pilotes vous pourrez alors participer à une épreuve. Il existe deux niveaux de pilotage: amateur et professionnel. Le but du jeu est bien sûr de gagner un maximum de courses pour finir champion du monde à la fin de la saison. La simulation en elle-même propose évidemment des décors et des bateaux en 3D faces pleines (une option permet d'en réduire les détails, ce qui accélère légèrement la gestion 3D). L'animation est de bonne qualité, et quelques très belles pages graphiques (en VGA couleur pour les chanceux) viennent agrémenter ce logiciel. Vous avez le choix entre la vue du cockpit de votre hors-bord (avec les vagues et la vitesse, ça bouge énormément, le réalisme de cette vue étant particulièrement impressionnant) ou celle de l'hélicoptère qui survole votre "Fl de la mer" Il faut bien sûr éviter toute collision avec les autres concurrents ou avec les obstacles. Outre diriger votre hors-bord, accélérer et décélérer, vous pouvez en modifier le centre de gravité, pour lui donner une meilleure "adhérence" et donc mieux utiliser sa puissance Une mauvaise utilisation de ce facteur fera que votre hors-bord s'envolera littéralement et votre retour sur l'eau risque d'être particulièrement délicat. Le parcours est délimité par des bouées. Il faut, suivant les cas, passer à gauche ou à droite de celles-ci, toute erreur équivalant à une pénalité d'une minute. La documentation en français est simple et précise, mais elle ne vous suffira pas pour maîtriser facilement ces bolides. Il m'a fallu pas mal de pratique pour "driver" mon hors-bord sans faire exploser le moteur, et surtout sans entrer en collision avec un adversaire au passage d'une bouée. Très prenant, ce logiciel offre de vraies sensations fortes, surtout depuis que je pilote à nouveau avec la vue du cockpit du hors-bord.

	PC
GRAPHISME	55%
ANIMATION	71%
SON	43%
INTERET	74%

Disponibilité	
AM : Non prévu PC: Disponible ST : Non prévu	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ACCOLADE

B.A.T.

"UN NOUVEAU CONCEPT DE JEU"... *(Micromag)*

- Un jeu de rôle/aventure INTERACTIF.
- Des personnages entièrement indépendants de la vie du héros.
- Une histoire qui se réinvente à chaque instant.

...ACCUEILLI AVEC ENTHOUSIASME PAR LA PRESSE...

- *98 % GEN 4 : Elu Meilleur Jeu Interactif de l'année, GEN d'or 89.*
- *9/10 Atari Mag : Elu Atari Hit.*
- *18/20 ST Mag.*
- *18/20 Micromag : Elu Superstar.*

..."UN SCÉNARIO ORIGINAL ET PASSIONNANT" (Gen 4)

Vous êtes un agent du B.A.T., le Bureau des Affaires Temporelles, et vous avez 30 jours pour déjouer les plans de VRANGOR, le savant fou.
Empêchez la destruction de la planète SELENIA et sauvez la Fédération d'une domination totale.

..."DES GRAPHISMES D'UNE BEAUTÉ RAREMENT ATTEINTE" (Tilt)

Un univers futuriste, étrange et fascinant, peuplé de robots et d'anchoïdes : *"une petite merveille !". (Jeux et Stratégie).*

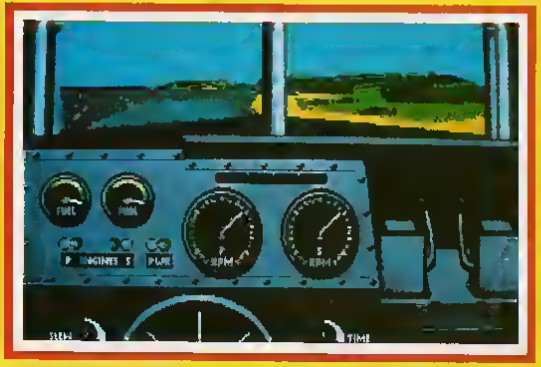
ACHETEZ-LE !!!

UBISOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

UBI SOFT
Entertainment Software

GUNBOAT

Une simulation succédant à une autre simulation, il est agréable de constater que certains éditeurs font un effort particulier concernant l'objet de la simulation. Accolade a opté non pas pour un tank, ni pour un avion, ni pour un hélicoptère ou un sous-marin, mais pour une simulation d'une vedette durant la guerre du Viêt-nam, ou un éventuel affrontement en Colombie ou à Panama. Vous dirigez donc un "PBR" (Patrol Boat River), et vous devez parcourir les fleuves pour remplir diverses missions. Votre vedette possède en fait quatre postes de combat importants. Il y a bien sûr, le pilote, mais aussi et surtout trois artilleurs. Un à l'avant, un sur une tourelle au milieu du bateau et un à l'arrière. Chacun de ceux-ci a une visibilité et un angle de tir limité. Selon l'endroit où vous êtes attaqué, par l'arrière, par l'avant ou sur un des côtés, vous devez diriger le bon artilleur. Quand vous dirigez un des membres de l'équipage, l'ordinateur s'occupe de gérer au mieux le reste de votre équipe. En appuyant sur une touche, vous passez d'un poste de combat à l'autre et pour chacun, les touches du clavier sont redéfinies. Vous pouvez choisir en début de mission le type d'armement de votre vedette, pour chaque poste (mitrailleuse, canon léger, mortier, lance-grenades) ainsi que le type de moteur. Il faut faire attention à bien identifier les ennemis et à ne pas tirer sur les civils. Les ennemis sont très variés, surtout du fait des trois zones de combat choisies. Il y a les fantassins, les nids de mitrailleuses et de mortiers, les bunkers et bâtiments ennemis, les canons et les chars, mais aussi des mines, des missiles, des hélicoptères et même des bateaux armés de canons. Les missions sont assez variées elles aussi, d'autant plus que pour parvenir jusqu'à l'objectif, vous devez anéantir ou éviter de nombreux ennemis. Côté technique, les programmeurs de chez Accolade ont très bien fait leur travail, avec une vue en 3D assez réussie, mais surtout très réaliste (votre vedette est sérieusement secouée lorsque vous êtes touché, un hélicoptère abattu s'écrase dans la rivière et continue à brûler, un fantassin touché s'écroule la poitrine en sang...). Les missions sont de difficultés croissantes mais pas assez variées à mon goût. Le côté action et combat prend rapidement le dessus par rapport au côté simulation, ce qui rend ce logiciel très attrayant et accessible à tous. Un bon logiciel, assez original, facilement maîtrisable, qui, en VGA couleur et avec un 16 MHz, est très intéressant.



	PC	ST
GRAPHISME	60%	
ANIMATION	86%	
REALISME	80%	
SON	44%	
INTERET	83%	

Disponibilité	
AM : Non annoncé PC: Disponible ST : Non annoncé	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 ACCOLADE

Je ne peux vraiment plus m'en passer: JE ME FAIS PLAISIR

Je m'abonne à Génération 4

1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)
France: 225 francs
Europe: 285 francs
Reste du monde: 325 francs

2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)
+ l'autocollant grand format
+ 5 autocollants petit format
France: 475 francs
Europe: 595 francs
Reste du monde: 675 francs

Je choisis:
1 an O 2 ans O
T-shirt O CD laser O
France O Europe O Monde O

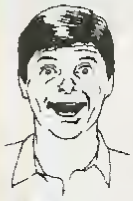
Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210, Rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :.....
Prénom :.....
ADRESSE :.....
.....
VILLE:..... **CODE**.....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

LHX ATTACK CHOPPER



Après F29, une simulation d'avion futuriste, voici LHX son homologue, dans le milieu de la simulation d'hélicoptère. Ce simulateur de vol vous propose en fait de piloter quatre hélicoptères différents, dont ce fameux "Light Helicopter eXperimental". Suivant la mission qui vous est proposée, vous devez faire le bon choix et équiper votre hélicoptère en fonction du type de la mission. Vous avez le choix entre une quinzaine de missions et ce, dans chacune des trois zones de combat choisies (Viêt-nam, Libye, Allemagne de l'Est). Les missions sont variées, celles-ci peuvent être de destruction pure (attaque d'un convoi ennemi, destruction d'une cible au sol, interception d'un appareil ennemi..) ou plus tactiques (escorter un groupe d'hélicoptères, aller chercher des prisonniers en territoire ennemi, apporter du matériel à des troupes encerclées par l'ennemi...), mais pas très originales. Pour chacune des missions, vous pouvez choisir le niveau de difficulté, mais aussi le degré de détail des décors (pour améliorer la vitesse de l'animation). Quoi qu'il en soit, une mission se déroule toujours en trois phases. Le décollage (très facile), la mission (très difficile) et l'atterrissage au retour (assez facile). Si vous êtes touché en vol, votre appareil subira des dégâts plus ou moins graves (perte du radar, de l'altimètre, des stabilisateurs.. jusqu'à la destruction totale de l'appareil), rendant votre mission de plus en plus difficile à accomplir. La documentation est très bien faite, expliquant parfaitement les diverses manoeuvres pour éviter un missile ou pour décrocher un hélicoptère qui vous talonne. Toutes les commandes sont décrites, avec un chapitre spécifique pour chaque type d'hélicoptères que vous pouvez piloter (Apache, Black Hawk, LHX, Osprey), ainsi que divers renseignements sur vos éventuels ennemis. Outre le LHX, le Osprey possède la particularité de pouvoir être piloté comme un avion. Selon les appareils, les caractéristiques techniques sont différentes, et cela se ressent sur la façon dont il faut les piloter. La réalisation est superbe, avec des vues fractales magnifiques, et une animation fluide et rapide. Quelques effets de zoom apportent une raison supplémentaire pour s'émerveiller devant les qualités techniques de ce logiciel. Les mouvements des hélicoptères sont très proches de la réalité, et cela pose quelques problèmes au début (surtout après avoir piloté des avions avec F29, Bomber, etc.). Mais rapidement vous retrouvez toutes les sensations qui avaient fait le succès de Gunship il y a quelques (NDLR· nombreux) mois. Vous pouvez diriger votre hélicoptère grâce au clavier, à la souris et même au joystick. Très bien fait, ce simulateur d'hélicoptère est selon moi, un achat nécessaire à tout passionné de simulation, même si dans le cas présent elle est assez difficile.

	PC
GRAPHISME	80%
ANIMATION	94%
REALISME	93%
SON	51%
INTERET	93%

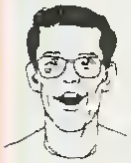
Disponibilité	
AM : Non annoncé PC: Disponible ST : Non annoncé	PACKAGING : -/10 DOC : 7/10 ELECTRONIC ARTS

LES SOLUCES DE L'AVENFOU

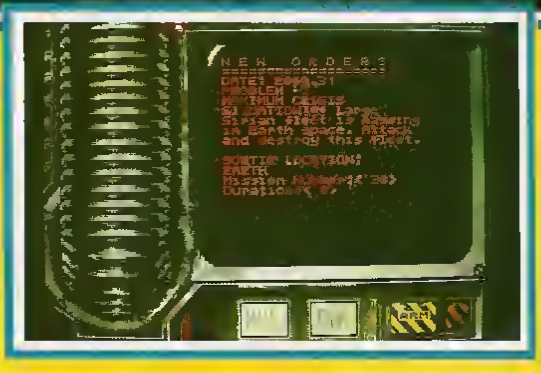
3615 GEN4

TAPEZ *SOL

WARHEAD



On l'attendait impatiemment depuis quelque temps, et Warhead est enfin arrivé, confirmant tout ce qu'il promettait. Warhead est en effet le meilleur jeu dans le genre simulation spatiale à ce jour.
Le jeu se déroule après que la Terre ait été attaquée par une race extraterrestre particulièrement violente, et possédant une technologie supérieure à la nôtre. Les survivants organisent un réseau de défense, et vous voici donc pilote du nec plus ultra des intercepteurs.
Vous êtes basé sur une station orbitale de notre système solaire, et vous allez devoir voyager dans d'autres galaxies, selon les missions que l'on vous donnera. Les premières missions sont là pour vous familiariser avec le maniement de l'appareil et des armes dont vous disposez (mines, missiles...). Ensuite, viendront les premiers affrontements avec l'ennemi, mais rien de bien difficile. Ce n'est qu'après avoir découvert un nouveau trou noir, dans lequel il faudra éviter de plonger, que vous prendrez contact avec un être terrible, le Berzerker, capable de détruire une planète en quelques instants, et ne supportant pas les formes de vie autres que lui. Durant plusieurs missions, vous devrez tenter de le supprimer... Si jamais vous n'y arrivez pas, la Terre finira en une gigantesque explosion! Une fois débarassé du Berzerker (ce qui n'est pas très simple), les missions se compliquent, avec plus d'ennemis, des armes superpuissantes, et j'en passe.
Ce qu'il y a de génial dans Warhead, ce sont les missions, qui sont particulièrement originales. Déjà, le coup du trou noir et du Berzerker sont excellents, mais il y a plein d'autres missions, où ce que vous devez accomplir change des jeux dans le style d'Elite.
Le maniement du vaisseau est assez simple, avec 9 modes d'autopilote différents, et très peu de chose à gérer. La vitesse et les déplacements se règlent a la souris, alors que le clavier permet d'accéder aux cartes de la galaxie et des systèmes solaires, aux divers radars, aux fonctions d'hyper-espace, et aux lancements des armes. Bref, côté maniement, on apprend vite, contrairement à certains simulateurs de vol...
Mais le plus frappant dans Warhead reste la réalisation de haut niveau. La 3D est rapide et très belle, avec de bons effets d'ombres et de lumières. Elle est surtout fluide et très réaliste. Ainsi, après vous être "locké" sur une cible, et avoir envoyez des missiles à têtes chercheuses sur elle, vous voyez les missiles partir lentement, avec votre vitesse, puis s'orienter vers la cible, et enfin allumer les moteurs pour foncer sur elle! C'est fabuleux. Côté son, on a droit à une superbe musique digitalisée en intro (surtout sur Amiga), et à des sons sympa durant le jeu.
Bref, Warhead est le jeu avec lequel je m'amuse le plus en ce moment. C'est bien fait, dépaysant, original et prenant! Que demander de plus?



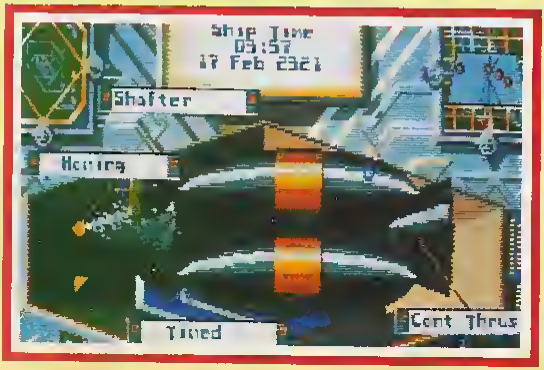
	AM	ST
GRAPHISME	67%	67%
ANIMATION	91%	91%
REALISME	85%	85%
SON	88%	75%
INTERET	92%	92%

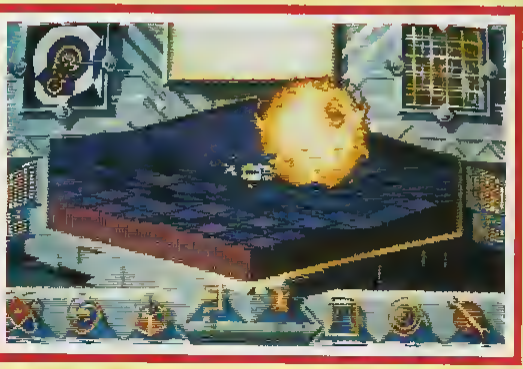
Disponibilité	
AM : En vente PC: Non annoncé ST : En vente	ACTIVISION PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10

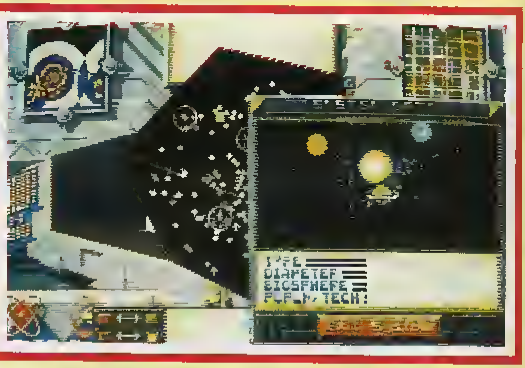
SIMULATION

GRAVITY

A partir d'un type de jeu déjà exploité de nombreuses fois, Mirrorsoft a su y intégrer un certain nombre de nouveautés assez intéressantes. Tout d'abord, le système de jeu a été entièrement basé sur l'utilisation de la souris et des icônes. Chaque icône donne accès à un menu qui permet d'effectuer de très nombreux choix. Vous dirigez au début du jeu une flotte de seize vaisseaux spatiaux, spécialisés dans la reconnaissance des galaxies lointaines et la colonisation. Votre but est de trouver de nouvelles planètes exploitables ou colonisable, et surtout d'en "terraformer" le maximum. "Terraformer" signifie en modifier les structures (gaz, roches...) pour lui donner une atmosphère propre à accueillir une colonie humaine. L'expansion de la race humaine va bien sûr rencontrer un obstacle de taille, en l'occurrence une race d'extraterrestres assez belliqueuse. Il vous faut donc à la fois gerer l'expansion humaine à travers l'espace, mais aussi, et surtout, surveiller et anéantir ces maudits "aliens". Le jeu utilise de très nombreux postes de commandes, permettant de donner des ordres, d'étudier les vaisseaux et les systèmes planétaires... Une option particulièrement utile permet de définir le pourcentage de gestion de votre flotte par l'ordinateur. Ceci vous permet de jouer comme vous le souhaitez. Soit vous vous occupez en même temps de la stratégie et de l'action, vous dirigez alors à la fois les vaisseaux et Starcom, et c'est donc à vous d'établir les missions affectées à chaque unité. Soit vous vous consacrez uniquement à quelques vaisseaux de votre flotte, en remplissant les missions proposées par vos supérieurs. Ces vaisseaux, il faut bien sûr les équiper avec armes, moteurs et diverses autres machines. Vous avez entre autres, comme moyen de défense, des drones. Ce sont des vaisseaux-robots qui harcèlent les vaisseaux ennemis, perturbant leurs attaques et les détruisant. Vous pouvez les programmer, grâce à une quinzaine d'instructions. Il faut bien évidemment faire le plein de carburant et se réapprovisionner, mais attention, suivant le degré de technicité de la colonie où vous faites escale, vous ne trouvez que certains types d'armes, d'outils ou d'unités de propulsion. Les combats se déroulent sur une sorte de "grille en 3D", représentant l'espace, sur laquelle se déplacent les vaisseaux. Vous dirigez le vôtre et tirez sur les ennemis dans une phase d'arcade. Comme vous le voyez, ce logiciel ne manque pas de qualités. Les graphismes sont assez sympa, même s'ils sont de petites tailles. L'ensemble du jeu est assez complexe et la documentation quelque peu imprécise sur certains points. Il m'a fallu énormément de temps pour commencer à apprécier (et maîtriser) ce soft. Les débutants risquent d'être complètement largués.







AM	
GRAPHISME	59%
ANIMATION	57%
REALISME	70%
SON	48%
INTERET	66%

Disponibilité	
AM : Disponible PC: Mai ST : Disponible	PACKAGING : -/10 DOC : 8/10 MIRRORSOFT

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

EVADEZ-VOUS-DU MONDE DES JEUX ENNUYEUX!

Oui! C'est le jeu de tir le plus récent, le plus fou-fou, le plus jouable depuis trés, trés longtemps.

"Des tas de belles filles ont ete enlevées et emmenees a la Planete X par les mechants Reptilons. Et quand je dis "enlevees", je veux dire... eh bien, oui – exactement! C'est une honte! Et ces mechants Reptilons sont franchement... mechants! Et ce n'est pas tout – il y a autre chose. Ou? A l'interieur, naturellement! Bonne chances, les hommes!"

"Ronflement", "crachement", "sifflement", pan: Voici Radio S.M.O.G. qui vous apporte les dernieres informations.

"Nous rejoignons nos héros à la surface de la Planète X ou une mission de sauvetage est en cours. Les Reptilons ont asservi les etres humains en garnison la-bas. On les oblige a créer une mechante Armée de Robots destinée à DETRUIRE LA TERRE! Restez à l'ecoute pour ne pas manquer notre prochain bulletin"

"LE DESTIN DU MONDE EST ENTRE VOS MAINS"

JAKE

"DETRUISEZ LES MECHANTS REPTILONS"

DUKE

UBI SOFT

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Disponible sur Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by Teque Software Development Ltd. ©1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Atari Games Corporation
Publié par Domark Ltd. Distribué par UBI SOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00 Folies d'écran sur Amiga & Atari ST

MAUPITI ISLAND

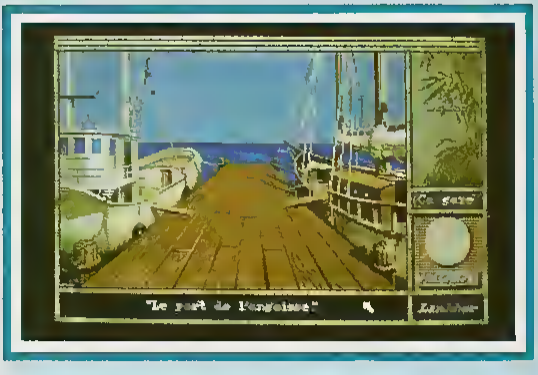
Je suppose que vous vous rappelez la fameuse aventure du Manoir de Mortevielle, dans laquelle vous interprétiez le rôle d'un célèbre détective privé nommé Jérôme Lange. Eh bien, deux ans après, Jérôme Lange est de retour, pour une affaire pour le moins bizarre sur Maupiti Island. Rien qu'en regardant la démo, on se rend bien compte du travail titanesque effectué par les programmeurs. Les graphismes sont plus qu'exceptionnels, et au premier abord on pense tout de suite qu'ils sont l'atout majeur du jeu. Eh bien, détrompez-vous, car la musique est aussi d'une très grande qualité, de part sa variété et le nombre de morceaux différents. Des animations pour le moins géniales parcourent les divers écrans de Maupiti Island. Il faut voir ralentir le ventilateur suspendu au plafond du bar, lorsque vous appuyez sur l'interrupteur, une animation de toute beauté. Les fans du Manoir de Mortevielle n'en croiront pas leurs yeux (et leurs oreilles) en découvrant ce nouveau produit Lankhor, car bien que le fonctionnement soit le même, Maupiti Island possède dix fois plus d'options que son prédécesseur.

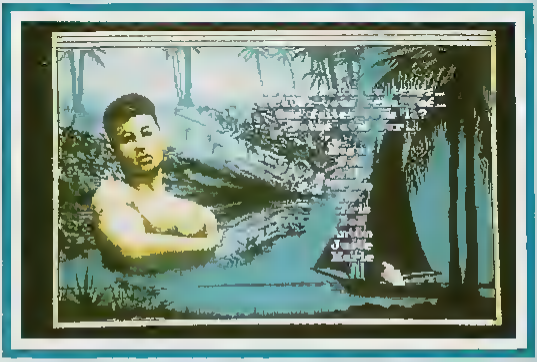
Question scénario, vous ne savez pas grand-chose au début du jeu, si ce n'est que le bateau sur lequel vous vous trouvez a été obligé d'accoster sur l'île de Maupiti, à cause d'un cyclone ravageant la région. Pour les gens pointilleux sur le plan géographique, Maupiti se trouve entre Madagascar et le Japon, et ne fait pas plus de deux à trois kilomètres de long, alors bon courage! A neuf heures du matin, une femme nommée Maguy (et d'une drôle de réputation) vient vous demander de l'aide, car une jeune fille, Marie, a été enlevée durant la nuit. Elle vous fournit une liste des personnes habitant l'île. Voilà, c'est tout ce que vous savez. De plus, vous ne disposez que de quelques heures avant que le Capitaine ne décide de lever l'ancre en direction du Japon.

Au niveau des actions, Maupiti Island est très riche. Les déplacements sont libres, mais si vous fouillez une chambre et que le propriétaire vous surprend, vous entrez directement en mode de conversation. Une icône représente un mouchoir noué, il permet de connaître les objets que vous avez déposés à l'endroit où vous vous trouvez, donc inutile de se charger comme un mulet. Lorsque vous croisez un personnage, vous avez la possibilité de l'accoster (ce qui n'est pas nouveau), ou bien vous pouvez le suivre (lors d'une filature des plus discrètes). Lorsque vous conversez avec un habitant de l'île, mis à par de le questionner, vous avez la possibilité de mémoriser les phrases de votre choix et de les réécouter ultérieurement, et mieux, de les confronter avec les dires d'une autre personne. Les pots-de-vin sont aussi possibles, ainsi que rouer de coups un personnage (déconseillé sur certains plus forts que vous). Une dernière option est aussi disponible, vous pouvez montrer des objets aux personnes rencontrées (très pratique). Il va sans dire que le mode de conversation est resté le même que pour le premier jeu de Lankhor, les voix sont toujours issues du système de synthèse vocale "made in" Lankhor (450 phrases) et sont encore de meilleure qualité.

Si vous avez aimé le Manoir de Mortevielle, eh bien ne ratez pas Maupiti Island qui est dix fois (que dis-je, cent fois) meilleur sur tous les points!

Dernière précision: d'après Lankhor, dans le meilleur des cas, il vous faudra plancher près de 80 heures pour parcourir le jeu de "A" à "Z".





	ST
SCENARIO	98%
GRAPHISME	96%
ANIMATION	90%
SON	95%
COMMANDE	91%
NIVEAU	A
INTERET	97%

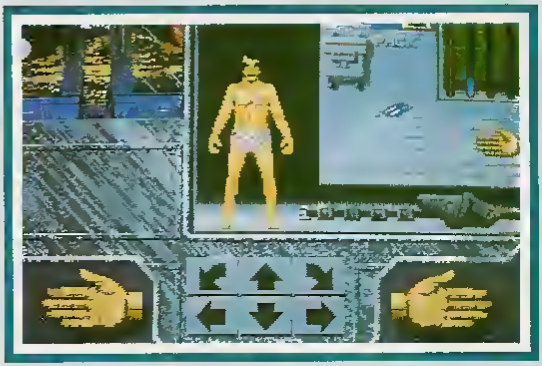
GEN DOC

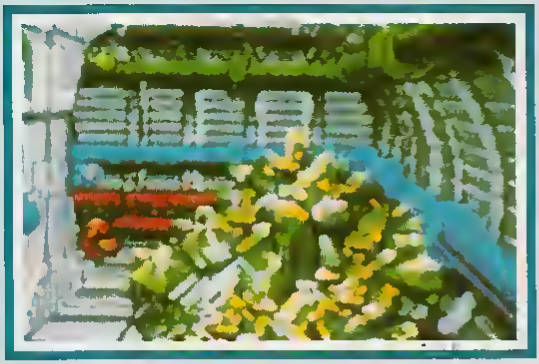
Disponibilité	
AM · Mai PC: Non annoncé ST : En vente	PACKAGING : 7/10 DOC : 7/10 LANKHOR

XENOMORPH

Au début, j'espérais me retrouver en face d'un logiciel équivalant plus ou moins à Dungeon Master, mais adapté à un monde futuriste. En fait Xenomorph est un mélange de Day Of The Viper pour le système de jeu, et d'"Aliens" en ce qui concerne le scénario. En effet, alors que vous effectuez une livraison au fin fond de la galaxie, une panne vous oblige à accoster en catastrophe, une colonie minière de 200 personnes. Mystérieusement, les mineurs ont totalement disparu de la station, et vous allez devoir non seulement trouver de quoi réparer votre vaisseau, mais surtout découvrir ce qu'il est advenu des 200 membres de la colonie ESSEN. Les premiers étages de la station sont complètement vides, mis à part quelques objets très utiles (armes, combinaison spatiale, nourriture, boisson..) Par contre, les étages inférieurs vous réserveront quelques rencontres avec des extraterrestres xénomorphes.

Des disquettes, constituant le journal de bord de la station, vous permettent de comprendre petit à petit ce qui s'est passé. Le système de jeu est assez pratique, géré par la souris. En appuyant sur le bouton droit de la souris, vous avez accès à l'inventaire des possessions de votre personnage. En cliquant sur un objet avec le bouton gauche, vous pouvez le prendre, le ranger dans votre sac à dos ou l'utiliser. En plus des armes de tir et des munitions correspondantes, vous trouvez des grenades et des mines, mais aussi une radio, un détecteur de mouvements (exactement comme celui des "Marines" dans Aliens, le retour), un analyseur d'atmosphère... Vous pouvez aussi trouver des cartes (de crédit, d'identité ou de sécurité) qui vous permettent d'accéder à des endroits ou d'acheter de la nourriture et des boissons, ou bien des médicaments à des distributeurs informatisés. Facile à manier, ce logiciel est bien réalisé, avec de jolis graphismes et quelques animations. Malheureusement le scénario est d'une pauvreté affligeante, la version testée (sur ST) demande des changements de disquettes assez fréquents, et l'exploration du complexe se fait sans surprise (il n'y a pas de pièges ou de passages secrets par exemple) et sans difficulté. Un bon soft, un point c'est tout.





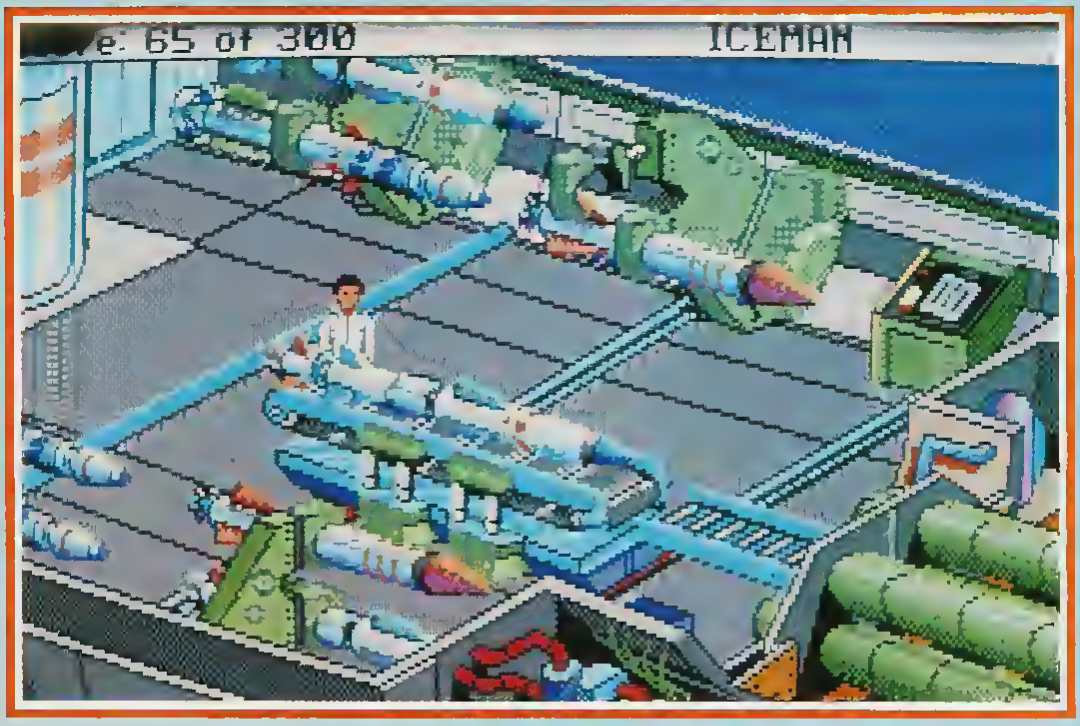
	ST
SCENARIO	52%
GRAPHISME	68%
ANIMATION	69%
SON	49%
COMMANDE	83%
NIVEAU	C
INTERET	63%

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Disponible
ST : Disponible

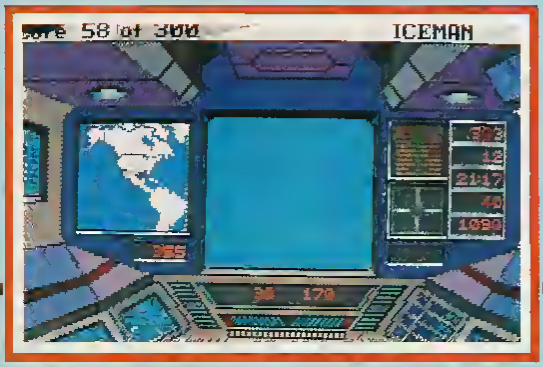
PACKAGING : 7/10
DOC : 7/10
PANDORA

CODE NAME: ICEMAN

Jim Walls, vous connaissez? Non, honte à vous ! Il s'agit tout simplement du génial concepteur de la série des "Police Quest" et du dernier soft qui m'a littéralement emballé, "Code Name: Iceman". Décidément cet homme s'intéresse énormément à tout ce qui touche de près ou de loin les histoires policières et d'espionnage. En effet, cette fois-ci vous incarnez non pas un inspecteur de police mais un membre des services secrets américains.
Le début de l'histoire se déroule à la manière d'un film alors que vous profitez du soleil, sur une plage de Tahiti, allongé sur une chaise longue. Vous êtes le capitaine de corvette John B. Westland et passez quelques jours de repos à flâner, draguer les filles et à faire du sport. Cette dernière discipline vous amènera d'ailleurs à mettre en pratique vos cours de secourisme. Alors que tout allait pour le mieux dans un monde paradisiaque (vous commenciez à obtenir des résultats probants avec la gente féminine), un message délivré à la réception de l'hotel vous invite à rejoindre d'urgence le Pentagone. Vous courez à votre bungalow prendre vos affaires et vous habiller, vous réservez un billet pour le prochain bateau et vous voilà parti. A votre arrivée sur le continent, une voiture vous attend et vous amène directement au Pentagone où vous rencontrez votre supérieur hiérarchique. Ce dernier vous explique que vous êtes le seul homme capable d'aller délivrer l'ambassadeur américain détenu prisonnier par une organisation terroriste. Pour cela, vous devez d'abord embarquer à bord d'un sous-marin afin de vous rendre en un lieu bien précis dont vous ignorez les coordonnées. C'est d'ailleurs pour vos connaissances de ce type de sous-marin et vos compétences de navigateur que vous avez été choisi, votre rôle à bord consistant avant tout à vous occuper du poste de pilotage. Avant de repartir, une enveloppe vous est confiée avec l'ordre express de ne l'ouvrir qu'une fois en mer.
Suivant ces conseils, vous attendez que le capitaine, vous invitant à le suivre dans sa cabine, vous demande de décacheter l'enveloppe. Cette dernière contenant les indications à suivre pour se rendre au lieu dit, il vous faut ensuite définir la marche à suivre, c'est à dire les différents caps a l'aide de la carte maritime fournie avec le logiciel. Attention, calculez les distances au plus juste en longeant au maximum les côtes, l'ordinateur n'acceptant qu'une infime marge d'erreur. Une fois votre itinéraire accepté, vous aurez tout le temps de décrypter les messages radios. Pour vous aider, sachez que le placard situé au-dessus de votre ordinateur renferme un petit livret ou sont consignés les codes utilisés par la CIA. Pour le reste, à vous de chercher (cette partie du jeu constitue en fait la protection du logiciel). Un autre conseil, n'attendez pas des lustres pour vérifier le système de lancement des torpilles ou vous risquez de vous trouver en situation de combat sans aucune possibilité d'attaquer ou de riposter. Vous constaterez d'ailleurs que, tout capitaine de corvette que vous êtes, vous devrez savoir manier le tournevis, la meule, la ponceuse et bien d'autres outils. En voilà assez pour les coups de pouce!
De manière générale, vous devrez faire preuve de qualités éclectiques pour réussir votre mission. "Code Name: Ice-



man" s'avère être plus qu'un simple jeu d'aventure et inclut plusieurs petites scènes d'arcade et de simulation. A propos de la documentation, outre les codes déjà cités précédemment, vous devrez y recourir très souvent. Il s'agira surtout d'en déduire de nombreux éléments, tout n'étant pas explicitement détaillé. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouveaux éléments sur votre mission, il semble que certains côtés de l'affaire ne vous ont pas été dévoilés et que des événements imprévus viennent troubler le déroulement de vos actes. La partie serait bien plus difficile qu'elle ne le paraissait et les Russes seraient impliqués...
La réalisation de "Code Name: Iceman" est en tout point similaire à celle des précédents softs de cette compagnie. Les graphismes sont de bonne facture et les multiples animations présentes à l'écran n'altèrent en rien la rapidité du jeu. Pour les bruitages comme pour les musiques, c'est toujours aussi superbe si vous possédez une carte MT 32. Dans le cas contraire, mieux vaut couper le son! Pour le scénario, c'est encore mieux que d'habitude. En résumé, encore un Sierra-On-line et encore un Gen d'Or!



	PC
SCENARIO	97%
GRAPHISME	74%
ANIMATION	73%
SON	33%
COMMANDE	75%
NIVEAU	A
INTERET	96%

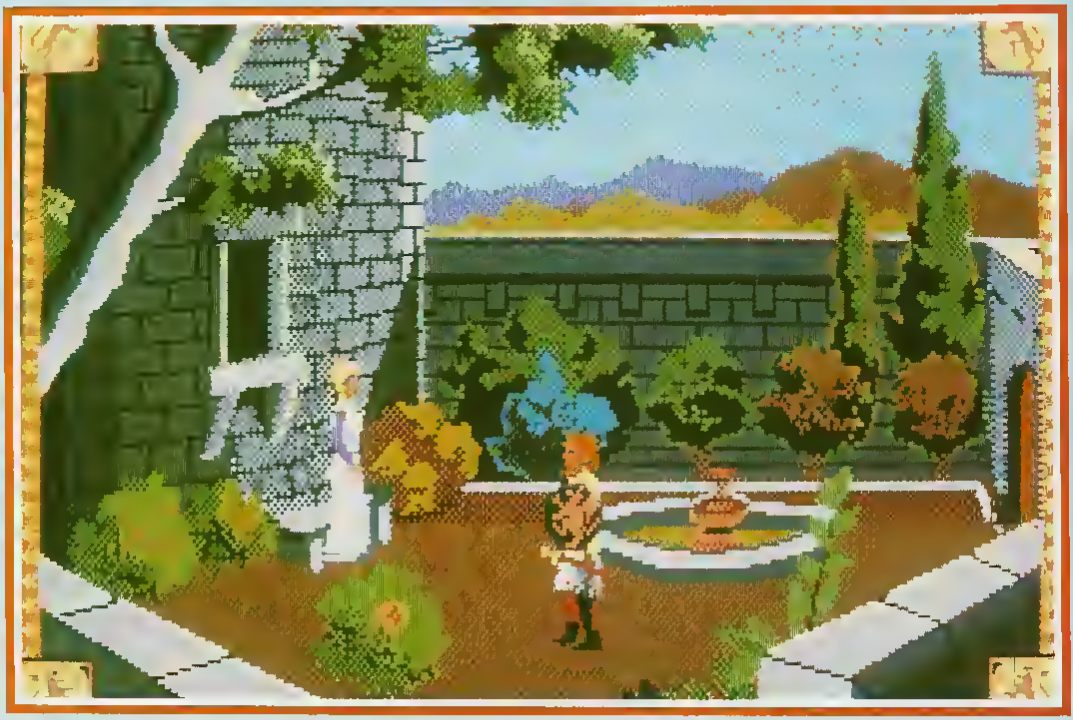
GEN DOR

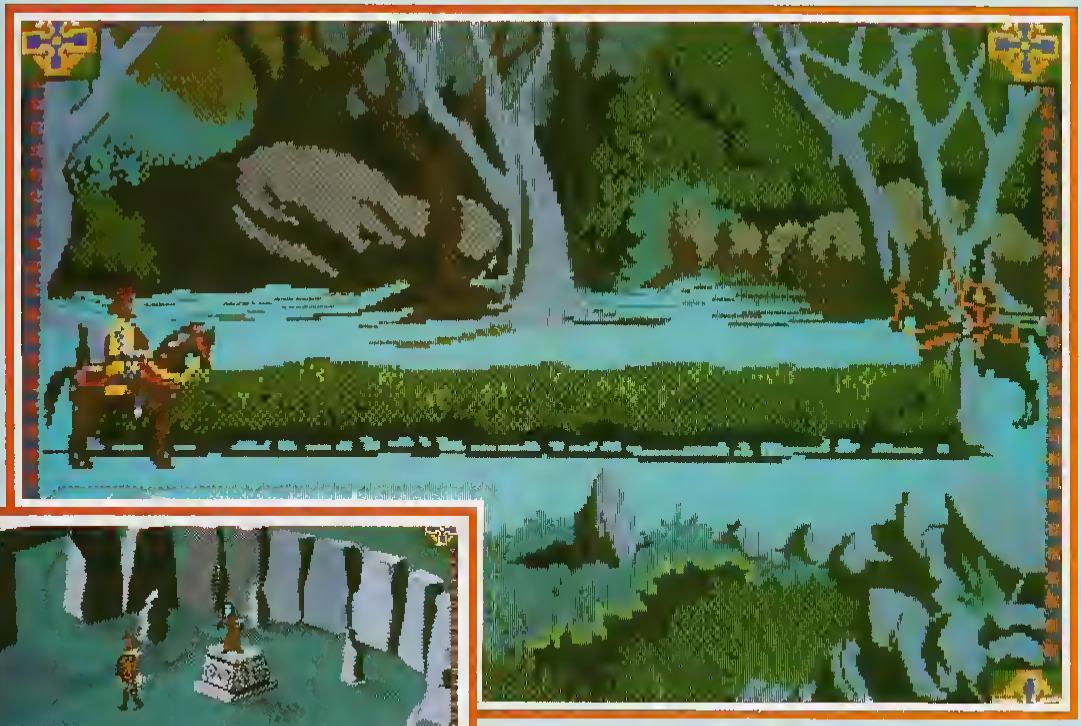
Disponibilité	
AM : Juin PC: Disponible ST : Juin	PACKAGING : 8/10 DOC : 9/10 SIERRA-ON-LINE

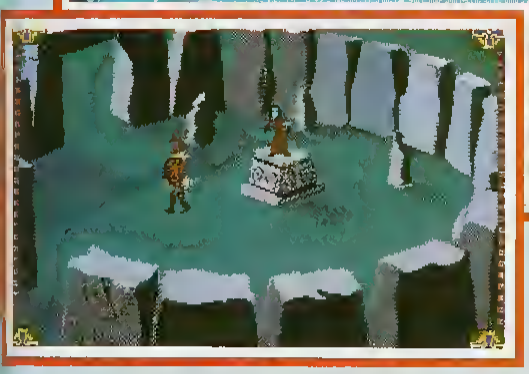
AVENTURE

CONQUEST OF CAMELOT

Lancelot, le roi Arthur, la Dame du Lac, Merlin! Autant de personnages mythiques que vous allez retrouver grâce aux bons offices de Sierra on Line. Repris de nombreuses fois au cinéma et en littérature, la fantastique épopée des chevaliers de la table ronde et de leur quête du Saint Graal est désormais disponible sur PC. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'aventure en anglais, adaptation assez libre de l'histoire de cette légende. Vous êtes le roi Arthur, et vos chevaliers, partis à la recherche de cette relique sacrée, ont mystérieusement disparu. Il vous faut donc partir, délaissant votre royaume, pour retrouver vos chevaliers et surtout le Graal. Après avoir préparé votre voyage, armé de "Excaliber" (je connaissais Excalibur mais la version anglaise de ce mot semble être "Excaliber") votre épée magique, vous partez donc à travers l'Angleterre tout d'abord, puis en direction de l'Orient et de l'Europe ensuite pour accomplir cette dangereuse mission. Vous allez devoir affronter sorcière, moine fou, sangliers géants, divinités et énigmes en tous genres pour parvenir à votre but. Le système de jeu est assez classique. La vue est généralement en 3 dimensions, les sprites se déplaçant latéralement mais aussi en profondeur à l'écran. Vous pouvez diriger Arthur au clavier, au joystick ou à la souris. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un objet, vous







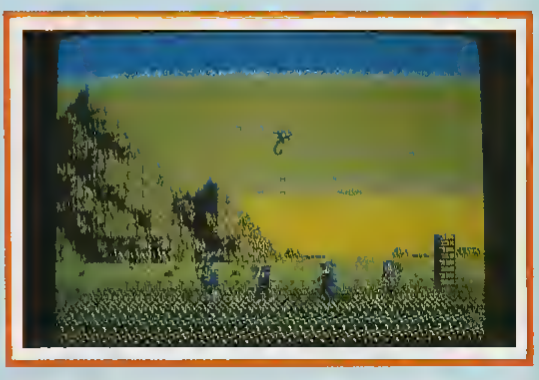
en obtenez une description précise. Tous les autres ordres donnés le seront par l'intermédiaire du clavier et grâce à des verbes et des mots assez simples. Par moments, de petites scènes d'arcade viendront pimenter votre partie. Il y a tout d'abord un combat contre des sangliers monstrueux. Ensuite, pour libérer un de vos chevaliers, vous devez affronter au cours d'une joute un chevalier en armure sombre (NDLR. qui se souvient du chevalier noir dans Sacré Graal, célèbre film des Monthy Python?) (NDC: Nnn!) Vous devez également traverser un lac gelé, la glace risquant à tous moments de se rompre sous vos pas (passage très difficile). Vous avez aussi la possibilité de combattre vos adversaires à l'épée, mais en tant que chevalier noble et juste, avoir recours à la force est souvent une erreur. Les graphismes sont assez jolis, avec de nombreuses animations reussies et des sprites assez gros. Plus que jamais, il faut faire preuve d'intelligence, d'intuition et d'un sens de l'observation important pour trouver des solutions aux divers obstacles qui vous bloquent le passage. Il faut en outre posséder de bonnes notions d'anglais, ou un excellent dictionnaire, surtout lorsqu'il s'agit de répondre à des énigmes (déjà en français ce n'est pas facile, alors en anglais c'est carrément hasardeux). Encore une fois, le scénario du jeu semble être la qualité essentielle de ce logiciel, avec bien entendu sa durée de vie. Personnellement, le point que j'apprécie le plus concerne le système de jeu. Il offre en effet beaucoup plus de possibilités que la plupart des jeux d'aventure n'utilisant que la souris et des icônes.

	PC
SCENARIO	58%
GRAPHISME	75%
ANIMATION	73%
SON	34%
COMMANDE	77%
NIVEAU	A
INTERET	91%

Disponibilité	
AM : Juin PC: Disponible ST : Juin	PACKAGING : 8/10 DOC : 8/10 SIERRA-ON-LINE

SORCERIAN

Sierra ne nous avait pas habitué à ce type de jeu. Car il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure, mais d'un jeu d'aventure-action se passant dans un monde fantastique moyen-âgeux. Vous dirigez un groupe composé d'un à quatre aventuriers (magicien, guerrier, nain ou elfe) à travers quinze scénarii, de difficultés diverses. Pour chacun d'entre eux, les décors seront totalement différents, ainsi que les monstres, les pièges et la mission à accomplir. Il s'agit généralement d'explorer un monde (forêt, bâtiment, grotte, bateau...) assez vaste, et de retrouver un objet. Pour ce faire, il faut en ramasser d'autres, les utiliser aux bons endroits pour ouvrir des passages et surtout anéantir les nuées d'ennemis qui vous assaillent. Le guerrier et le nain combattent à l'épée, alors que le magicien et l'elfe lancent des projectiles et des sorts. Pour le maniement, vous déplacez uniquement le leader, le reste du groupe suivra automatiquement. Chaque scénario fait plusieurs dizaines d'écrans de haut et de largeur, et comporte des échelles, des escaliers, des portes et passages permettant de progresser. En appuyant sur "Return" les magiciens tirent et en utilisant "Space", ce sont vos deux combattants qui donnent des coups d'épées. Vous devrez être très vigilant car certains monstres ne peuvent être touchés qu'avec certains types d'attaque. Pour quelques missions, vous ne pouvez prendre au maximum que trois personnages. Se jouant entièrement au clavier, ce logiciel possède les avantages de certains jeux de rôle. A la fin de chaque mission, vous gagnez des points d'expérience et de l'or, et votre niveau monte. Vos personnages sont définis par des caractéristiques (force, vitalité, intelligence...), et celles-ci varient au cours des aventures. Vous possédez en outre un métier qui vous rapporte de l'argent chaque année et qui fait varier vos compétences. Lorsque vous êtes prêt à changer de niveau, vous devez vous entraîner pendant 2 ou 3 ans pour gagner de nouvelles compétences (attaque, défense, magie, connaissance des monstres, etc), des points de vies... Vous avez aussi accès à de nombreux sortilèges (150 sorts en tout), mais cela uniquement après avoir acquis suffisamment d'expérience et c'est limité à certains personnages. Vous pouvez aussi trouver des armes et objets magiques, des potions, etc. Toutes ces idées aurait pu aboutir à un logiciel génial, malheureusement les graphismes et les animations ne sont vraiment pas terribles. Assez simple a utiliser, ce logiciel offre par contre des options de jeux assez nombreuses et une difficulté progressive. Pour avancer dans le jeu, il faut faire preuve, en fait, de beaucoup de réflexion et dans une moindre mesure de réflexes. Malgré ses faiblesses techniques, j'ai pris plaisir à y jouer.



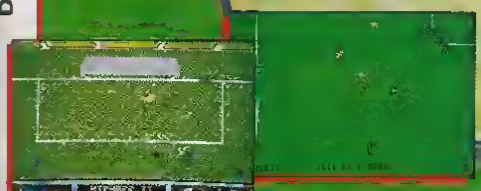
	PC
SCENARIO	75%
GRAPHISME	39%
ANIMATION	56%
SON	15%
COMMANDE	70%
NIVEAU	B
INTERET	70%

Disponibilité
AM : Juin
PC: Disponible
ST : Non annoncé

PACKAGING : 8/10
DOC : 8/10
SIERRA-ON-LINE

KICK OFF 2

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



ANCO

Distribué par UBI SOFT

1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00

ANCO SOFTWARE LTD , UNIT 10 BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD KENT Telephone No 0322 92513/92518 FAX No 0322 93422

AVENTURE
CASTLE MASTER

Driller, Dark Side, Total Eclipse, vous connaissez tous ces noms de logiciels créés par Incentive. Leurs seuls points communs étant un scénario futuriste et le procédé de 3D Freescape. Aujourd'hui, Incentive récidive mais avec un scenario fantastique-médiéval et le SuperFreescape. Le SuperFreescape est un procédé d'animation en 3D de formes pleines, encore plus performant que l'ancien. Il faut le voir pour le croire, ici, plus de scintillement de l'image, le scrolling est presque parfait: c'est vraiment superbe! L'histoire est on ne peut plus simple, vous devez débarrasser un château des esprits qui le hantent. Pour cela, vous êtes armé d'une fronde avec laquelle vous exorcisez les fantômes en les canardant de cailloux (sûrement bénis, on est bien loin du proton-pack des Ghostbusters) mais aussi à déjouer certaines astuces (comme ouvrir le pont-levis...). En cours de route on trouve des quartiers de fromage (on nous prend pour des souris) qui servent à augmenter la force du personnage. De temps en temps vous trouverez des potions magiques afin de... je ne sais plus, mais c'est bien! Au niveau des mouvements, c'est super car on peut courir, marcher (bon c'est courant), mais on peut aussi ramper et c'est là que le procédé Freescape est génial, car on a vraiment une vue à raz du sol, on peut aussi passer par des trappes. Mais ce n'est pas tout car le héros peut lever et baisser la tête. Eh oui, il est possible de marcher la tête en l'air (attention aux marches) ou bien en regardant ses pieds (attention aux portes). De temps en temps vous aurez à combattre des esprits dans de grandes salles: la première chose à faire est de le repérer (ce qui n'est pas facile lorsqu'il est au-dessus de vous) puis le blaster. Le héros aura aussi à trouver des clés qui permettront d'ouvrir des portes jusqu'alors inaccessibles. Voila donc, en gros, le nouveau produit d'Incentive qui possède, à mon avis, la meilleure gestion 3D sur ST.

	AM	ST
SCENARIO	65%	65%
GRAPHISME	67%	67%
ANIMATION	81%	81%
SON	88%	63%
COMMANDE	75%	75%
NIVEAU	8	8
INTERET	77%	77%

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non annoncé
ST : Disponible

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
INCENTIVE

NINJA SPIRIT

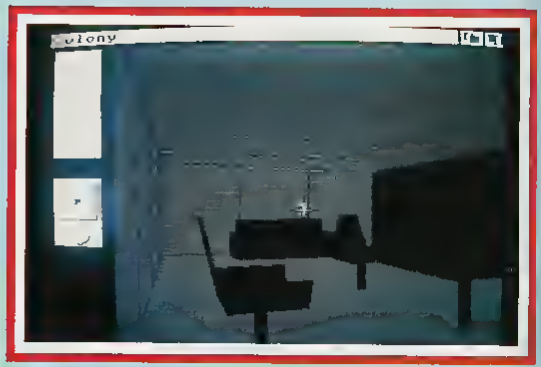
ACTIVISION

NINJA SPIRIT © 1988 [illegible] CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

AVENTURE

THE COLONY

A la suite d'un message en provenance de la colonie Delta 5-5 mentionnant une invasion d'un mal inconnu, vous êtes envoyés en mission dans ce complexe afin de ramener le maximum d'informations ainsi que les éventuels survivants. Malheureusement votre vaisseau, à l'approche de Delta 5-5 connaît quelques problèmes et s'écrase sur la planète. Un bref "check up" de ce dernier diagnostic une panne du réacteur de propulsion. A votre mission s'ajoute donc ce délicat problème: réparer les pièces endommagées pour pouvoir repartir.
L'exploration de la base vous mènera dans des laboratoires, des bureaux, des salles d'ordinateurs... Dans chacun de ces endroits, il faut minutieusement inspecter chaque meuble pour découvrir des indices.
Directement adapté du Macintosh, le version Amiga ne compte deux couleurs, le noir et le blanc. Un comble sur une telle machine! De plus, il vous faut impérativement un méga de mémoire pour charger le jeu. L'action se déroule en 3D formes pleines et l'animation s'avère assez réussie. En revanche, le maniement de votre personnage est carément exécrable et devient très vite pénible. De plus, le jeu comporte de trop longs temps morts et le joueur à tendance à s'ennuyer ferme et à se lasser très vite. En conclusion, si The Colony était un très bon jeu d'aventure sur Mac, en regard de la production Amiga et de sa qualité, il ne peut en aucun cas soutenir la comparaison!



MINDSCAPE
Amiga
INTERET: 31%

Chaque machine a sa rubrique

3615 GEN4

Tapez *ST, *AMI, *PC ou *NIP.

REFLEXION

SIM CITY Terrain Editor

L'événement constitué par la sortie de Sim City il y a quelques mois, tout le monde s'en souvient! Pour le première fois, un logiciel vous permettait d'être à la fois l'architecte, le maître d'oeuvre et le terrassier d'une ville entière. Seulement voilà, aussi complet soit il, Sim City vous proposait un relief prédéfini sur lequel vous ne pouviez influer à votre guise. Un peu frustrant vous ne trouvez pas?
Dorénavant, avec Sim City Terrain Editor, le problème est résolu et plus aucune limite ne subsiste. En plus des nombreuses villes, déjà configurées et proposées par le logiciel, il est possible d'obtenir n'importe quelle nature de terrain. Pour cela, deux méthodes: soit vous demandez une création aléatoire du relief, soit vous partez d'une carte totalement plane et vierge. Dans le premier cas, et pour contrôler un minimum le résultat, le joueur peut agir sur certains paramètres comme le pourcentage de terres boisées, leur superficie, le nombre de lacs... Il est également possible d'obtenir un petit archipel en cliquant sur l'option "îles". Dans le second cas, le joueur doit agencer suivant ses désirs, les forêts, les rivières et les canaux maritimes.
Au niveau des options, le logiciel possède une petite particularité, l'option "smooth", permettant d'adoucir les contours des divers éléments constituant le relief.
Une fois votre carte éditée, il vous suffit de la sauver, pour ensuite la charger avec Sim City et entamer une partie. Cette fois-ci c'est sûr, vous dirigez tout de "A" à "Z". Oserais-je écrire que le jeu est encore meilleur...? En tout cas il constitue un complément indispensable à Sim City!

INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
INTERET: 80%

Les vies infinies
avec Toubab, Arioch, Gillus,
Castorax et les autres sur

3615 GEN4

Tapez *VIE.

KICK OFF 2
DISTRIBUTION EXCLUSIVE par
TITUS
ANCO
tel.: 16 (1) 45 09 19 99
AMIGA - ATARI ST
IBM PC - CBM 64
SPECTRUM - AMSTRAD

ATOMIC

Décidément les jeux de réflexion sont légion ces derniers temps et Atomic n'échappe à la règle. Cette fois-ci il s'agit de reconstituer diverses molécules, dont les éléments sont placés aux quatre coins d'un niveau, en un temps limité. Très simple au début, la forme de ces molécules devient très vite assez complexe.

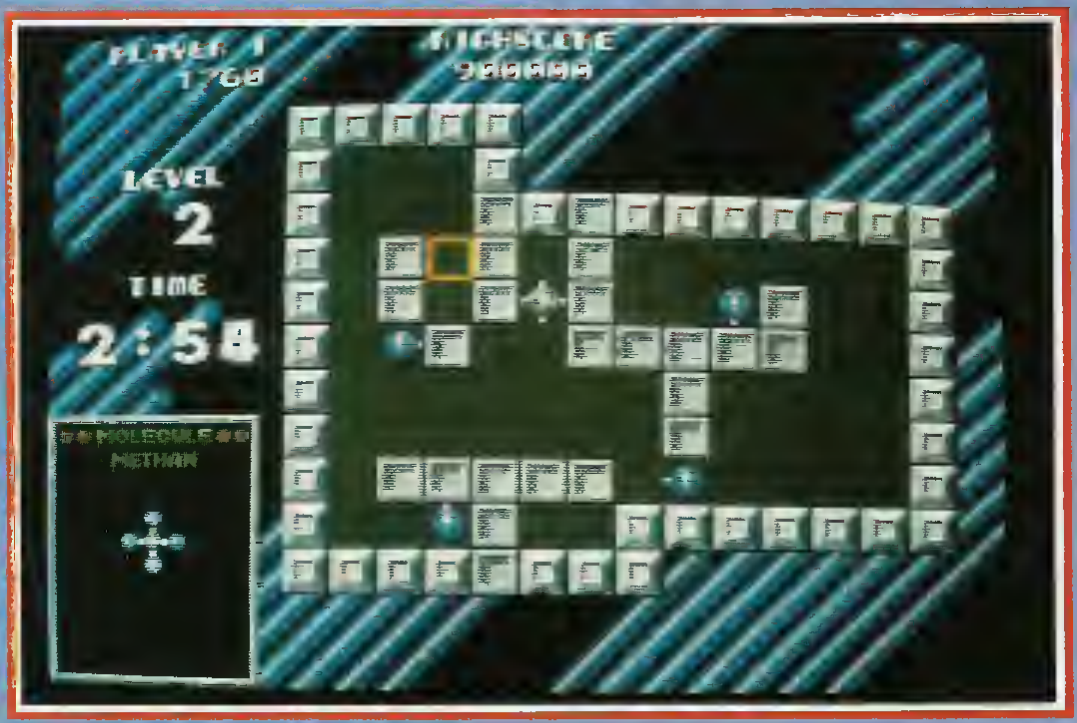
La difficulté du jeu ne se situe pas à ce niveau mais bien ailleurs, plus précisément au niveau du maniement des différents éléments. Si pour déplacer l'un d'entre eux, il suffit de positionner le curseur dessus, de presser sur le bouton de tir et d'incliner la manette, en revanche les itinéraires autorisés sont très restreints. En effet une fois sélectionné, l'élément en question ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement. Pour changer de direction il doit obligatoirement rencontrer un angle droit. Je vous laisse imaginer le casse-tête posé par chaque niveau. Pour le premier, par exemple, vous devez faire le tour entier de l'écran pour positionner correctement les éléments. Mais ce n'est pas tout, de temps à autre (et très rapidement dans le jeu), la disposition des murs ne permet en aucun cas de résoudre le problème posé par l'assemblage des pièces. Dans ce cas une seule solution: créer intentionnellement des chemins et des angles au moyen des éléments eux-mêmes. Dès lors, le jeu devient quasiment diabolique et les niveaux presque impossibles à résoudre. Pour couronner le tout, le temps imparti à chaque niveau, s'il est suffisant pour les premiers, se révèle trop court par la suite, et ce, malgré une dotation croissante en temps et les bonus accordés.

Sur le plan de la réalisation, Atomic s'avère très bien avec de bons bruitages et graphismes, même s'il faut préciser que ce jeu n'en demande pas énormément. En résumé un très bon jeu, qu'une difficulté trop grande prive d'une meilleure note.

	AM
GRAPHISME	44%
ANIMATION	49%
SON	56%
COMMANDE	73%
NIVEAU	A
INTERET	72%

Disponibilité
AM : Mai
PC: Non annoncé
ST : Mai

PACKAGING : -/10
DOC : -/10
GRANDSLAM



le Rendez-Vous des JEUX

2ème SALON DE LA MICRO

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

la Villette | la grande halle

MICROS, CONSOLES, CONSOLES DE POCHE: LE DÉLUGE

Depuis l'apparition du ST et de l'Amiga, il y a maintenant quelques années, rien ne semblait se profiler à l'horizon: pas de nouvelles machines, ni de nouveaux systèmes...
Début 90, pen de choses laissaient à penser que cette année serait un tournant pour la micro-informatique! Pourtant, l'apparition des premières consoles 16-bits, puis des consoles portables, et enfin des premières machines à CD-Rom se préparait. Aujourd'hui, il est clair et net que l'année 90 sera celle qui verra le plus important nombre de sorties de nouvelles machines. Devant cette avalanche de produits, à laquelle nous n'étions plus habitués depuis l'époque où sortait un micro 8-bits tous les mois, le consommateur commence à s'y perdre... Nous vous proposons donc un mini-dossier sur les machines d'ores et déjà annoncées pour cette année, afin que vous n'achetiez pas trop tôt une machine qui sera dépassée d'ici 3 mois! Nous vous présentons également la console Nec Super-Grafx et la fabuleuse Lynx d'Atari. Les jeux de ces consoles seront désormais testés dans Génération 4... qui mérite de moins en moins son nom, la cinquième génération nous étant arrivée en pleine figure plus rapidement que prévu.

En tout cas, une chose est claire: le média de demain, c'est le CD! Aux Etats-Unis, la quasi-totalité des compagnies travaillent des versions CD pour le FM Towns (voir plus loin) ou pour la console Nec PC Engine! En France même, les premiers cas de développement FM Towns apparaissent. Ce ne sera pas un média grand public d'ici tôt, mais l'apparition de la console Amiga à technologie CD d'ici la fin de l'année devrait faire avancer les choses... Qui sait? Dans trois ans, peut-être Génération 4 lui-même aura abandonné le papier pour les joies du Compact Disc!

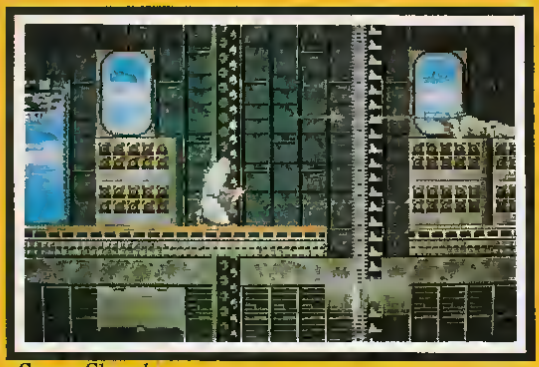
LA MEGADRIVE

Toujours annoncée par Virgin pour septembre, avec quelques jeux. D'ici donc à ce qu'elle sorte en France, la Mégadrive disposera d'un parc important de soft, vu les sorties de plus en plus fréquentes de jeux pour cette fabuleuse console.
Ainsi en juin sont prévus, aux Etats-Unis, Moonwalker et Crack Down. L'été sera chaud, avec Super Monaco GP, Hard Drivin', Roadblaster et Klax. Pour la rentrée, on attend l'adaptation du Tongue Of The Fatman d'Activision, Ghostbusters, Wonder Boy 3 et de Batman.

Air Diver rappelle Skyfox et Galaxy Force. Les effets de 3D sont fabuleux, et surtout particulièrement fluides!
Altered Beast est une conversion de qualité, où l'on retrouve toute la jouabilité de l'original.
Basketball semble dans la lignée du football Megadrive, particulièrement sympa à jouer.
Crackdown, le hit de Sega, sera bientôt disponible sur Megadrive, dans une conversion d'excellente qualité!
Curse est un shoot'em'up à scrolling horizontal, tout ce qu'il y a de plus classique. Beau, prenant, mais un peu répétitif...
Darwin 4081 est un shoot'em'up à scrolling horizontal, assez classique...
Forgotten Worlds est une bonne adaptation du très bon jeu Capcom, en tout cas très fidèle au jeu d'arcade.
Golden Axe était notre jeu préféré dans les salles d'arcade. Il y a bien des chances qu'il en soit de même sur la Megadrive, la conversion étant tout simplement parfaite!
Ghouls & Ghosts est également une adaptation parfaite, et en tant que fans de Capcom, autant dire que nous ne pouvons pas nous tromper!

Golden Axe

Herzog Zwei est un jeu de stratégie, sorte de wargame aux graphismes particulièrement soignés.
Rambo III est un jeu d'arcade en six phases, toutes aussi belles les unes que les autres!
Space Harrier 2 est des plus beaux, mais aussi des plus difficiles, tout comme dans les versions micro.
Super Shinobi est une nouvelle version de ce jeu, avec plus de monstres, plus de décors, plus d'action.
Tatsujin est un shoot'em'up particulièrement réussi, jouable, et superbe! Que demander de mieux?



Super Shinobi

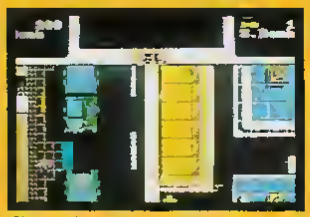
Tatsujin

Basketball

Forgotten Worlds

Space Harrier 2

Curse



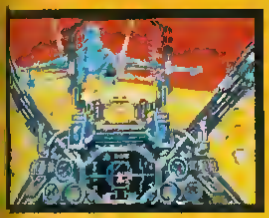
Crackdown

Herzog Zwei

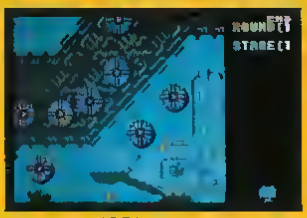
ltered Beast

Ghouls & Ghosts

Super Hang-On



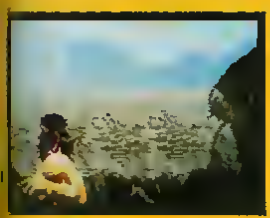
r Diver



Darwin 4081

LA PC ENGINE PORTABLE

Elle sortira prochainement au Japon, plus tard chez nous, et c'est une petite merveille. Noire, avec un écran couleur de 10cm de large, elle est entièrement compatible avec la PC Engine, ce qui veut dire que vous pouvez y insérer directement les jeux de cette dernière! Le prix devrait tourner aux alentours des 2000 francs, et pour la version incorporant un tuner permettant de capter les emissions télévisées, on devrait avoisiner les 2500 francs. Evidemment, ce ne sont que des estimations, surtout que le prototype présenté n'est pas encore final, puisqu'il vide toutes ses batteries en moins de 3 heures.



mbo III

Ghouls & Ghosts

LA CONSOLE NINTENDO 16-BITS

La Super Famicon, que l'on disait il n'y pas si longtemps retardée, pourrait bien sortir avant la fin de l'année, finalement. Les rumeurs qui courent parlent même d'une sortie en octobre, ce qui pourrait venir bouleverser les plans des autres constructeurs, la console étant très puissante (car particulièrement cablée). Des exemples? Deux modes graphiques: le premier, avec 16 couleurs parmi 32768, le second permettant d'afficher jusqu'à 256 couleurs pour une résolution de 512x448! Côté sprites, la Super Famicon se charge d'en animer jusqu'à 128, qu'ils fassent 8x8 pixels ou 64x64! Pour les scrollings, les rotations et les zooms, c'est cablé, donc rapide et propre

Côté son, attendez-vous à quelque chose de fabuleux, puisque l'on pourra compter sur 8 voies de sons samplés, plus des sons synthétisés! A suivre de très très près.

LA PANTHER

Après sa console Lynx, Atari parle maintenant d'une console Panther. Il s'agirait d'une console ST, sans clavier, avec un 68000 tournant à 16Mhz et des graphismes et des sons meilleurs qu'un STE. Le prix serait largement inférieur à 2000 francs, et la console pourrait très bien fonctionner avec des cartouches ou des disquettes. Hélas!, la Panther, qui n'est qu'un projet bien avancé, ne verra pas le jour cette année, logiquement, mais l'année prochaine. Par contre, les développeurs l'auraient en 90, histoire de commencer à s'y habituer.

LA CONSOLE AMSTRAD

C'est toujours à l'état de rumeur, mais Amstrad sortira aux environs de septembre une console, ainsi qu'un CPC464 Plus et un CPC6128 Plus, versions améliorées (port cartouche, graphismes et sons plus poussés) des CPC 464 et 6128. La console de jeu sera très peu chère (près de 1000 francs), et dépasserait les capacités de la Sega et de la Nintendo 8-bits, sans toutefois dépasser celles d'un ST ou d'un Amiga La compatibilité avec le CPC de base étant assurée, la console se verrait dotée d'un nombre de softs, à l'origine, particulièrement élevé. A noter que de nombreux éditeurs français et étrangers semblent supporter la console Amstrad. Certains se sont même aventurés à déclarer: "c'est du treize bits et demi!". Chacun ses problèmes ..

LA CONSOLE SNK

En voilà une toute nouvelle, dont la sortie est annoncée pour mai/juin .. Nommée Néo-Géo, cette console est l'oeuvre des très connus fabricants de machines d'arcade, SNK, à qui l'on doit par exemple Ikari Warriors ou encore Robocop

La console contient un chip 8-bits (Z80) et un 16-bits (68000), et surtout des processeurs graphiques et sonores qui devraient, selon les dires de la compagnie, permettre d'obtenir les même jeux que dans les salles d'arcade! Le truc fou à propos de cette console, c'est la taille importante des cartouches de jeu, vraiment monstrueuses... Et pour cause, elles peuvent contenir jusqu'à 40 mégas de données! Fou, non? Côté graphisme, on parle de 4096 couleurs affichables a la fois parmi une palette de 65536, et côte son, d'une qualité Compact Disc sur 13 voies!

Alors, la console SNK est-elle prête à écraser toutes les autres? Certainement pas, car derrière cette vision de rêve, se cache un cauchemar pour votre portefeuille La console est prévue à près de 3000 francs, mais surtout, les jeux, à près de 1500 francs Pourtant, chez SNK, on pense bien pouvoir vendre 300000 consoles d'ici 1991, et 12 millions de cartouches

LA GAME-BOY

Elle sera disponible en septembre en France, pour le prix de 800 francs! Ses avantages sont simples: elle est vraiment très petite, possède une autonomie importante, et une gamme importante de jeux le plus souvent très jouables Son seul défaut est donc d'être à cristaux liquides en noir et blanc, ce qui paraît bien ridicule par rapport à la Lynx. Attendons donc la Game Boy Couleur et une plus petite Lynx .. A noter que diverses compagnies travaillent sur des jeux Game Box, dont Sale's Curve.

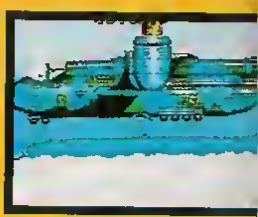
Les nouveautés de la Game Boy: Qix, Lode Runner et Double Dragon

LA SEGA MICRODRIVE

Eh oui, c'est le nom de la console portable de chez Sega, qui aura bien sûr un écran couleur haute-résolution, mais aussi un son excellent, et surtout, une rapidité démente permettant la réalisation de jeux dans le genre Afterburner, Outrun, Galaxy Force ou encore Power Drift Seul défaut par rapport à sa consoeur la Nec Portable, aucune compatibilité avec d'autres consoles Sega. Par contre, elle sera plus proche de la Megadrive que de la 8-bits, ce qui promet... Pas de panique, cette console ne sort qu'à Noel au Japon, aux alentours de 2000 francs.

ET TOUJOURS LA KONIX MULTISYSTEM

Dans tout ça, la console anglaise a bien des soucis à se faire, car après les problèmes d'argent de la compagnie, puis les bugs, voilà que la concurrence va mener la vie dure à cette console qui, si elle semblait de bonne qualité il y a plus d'un an, lors de son annonce, paraît maintenant faible par rapport aux "monstres" qui arrivent à la rentrée... Faudrait-il encore qu'elle sorte!



ULTIMA Games

21 rue de Turin
75008 Paris
Metro Rome-Liege-Europe
Ouvert du mardi au samedi de 10h a 13h
et de 14h a 19h
le lundi de 14h a 19h
le dimanche de 10h a 13h
Tel. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

Vous trouverez également nos produits aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél 62 27 04 37

VENTE

Consolaa

PC Engine I + 1 jeu	149OF
PC Engine I + 2 jeux	159OF
PC Engine I + 3 jeux	189OF
CD ROM	299OF
Super GRAFX + 2 jeux	339OF
CORE GRAPHX + 1 jeu	159OF

Accessoiraa

XE1 PRO Joystick	79OF
Super Joystick	19OF
Nec Turbo Stick	49OF
Joystick Infrarouge	49OF
Doubleur Joystick	199F
Quadrupleur Joystick	249F

Jeux Nouveautés PC I

Splatteur House	49OF
Psycho Chaster	49OF
Power Drift	49OF
Super Monotario	49OF
The Fort Of Nachalas	49OF
Bomb	49OF
Universal Space	49OF

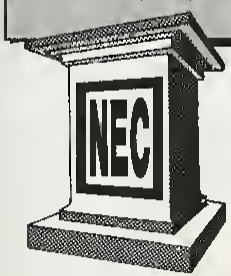
CD ROM

Shanghai II	49OF
Sobranca	49OF
Super GRAFHX	
Guranzodo	49OF

les Tops du Mois

Gunhed	42OF
Legendary Axe	45OF
Ai Kidd	39OF
Tennis	39OF
YS (CD ROM)	399F
Wonder Boy III (CD ROM)	49OF

de nombreux autres jeux disponibles



REPRISE

Consoles

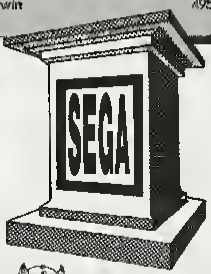
Sega 16 bits MEGADRIVE + 1 jeu	199OF
Sega 16 bits MEGADRIVE + 2 jeux	249OF
Sega Master System + 1 jeu	749F
Sega Master System Plus	1049F
Sega Super Master	1399F

Accessoires

XE1 Pro Joystick	79OF
XE1 ST Joystick	49OF
2 in 1 Joystick	59OF
Explorer Joypad	39OF
Control Stick	139F
Rapid Fire	109F
Light Phaser	220F
Lunettes 3D	309F

Jeux Nouveautés

Sega 16 bits MEGADRIVE	
Down in 1081	495F
Fantasy Star III	495F
Ghost Buster	495F
Tel Tel Majong	495F
Laynos	495F
Final Blow	495F
Darwin	495F



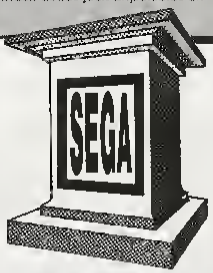
ECHANGE

Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

Tops des Tops Sega 16 bits MEGADRIVE

Ghouls and Ghost	495F
Super Shinobi	495F
Golden Axe	495F
Super Hang On	495F
Ken The Last Battle	495F

nombreux autres jeux disponibles en mai



LES PLUS ULTIMA GAMES

Nouveautés chaque semaine en exclusivité

Le plus vaste choix

Les meilleurs prix

Rachat comptant de tous les consoles et jeux Nec, Sega, Atari, Nintendo

Le CLUB ULTIMA GAMES

Pour l'ouverture du Temple nous vous offrons en Mai la carte Ultima Games (prix 100F), vous bénéficierez ainsi de remises, des nouveautés en priorité, de la possibilité de procéder aux échanges et de gagner un jeu gratuit pour l'achat de 5 jeux.

La console portable ATARI LYNX EST DISPONIBLE

LYNX + 1 jeux	179OF
Electroc	29OF
Blue Lightning	29OF
Gates of Zandocon	29OF
Chip's Challenge	29OF

GAME BOY NINTENDO DISPONIBLE

Consultez-nous

ATARI 800XL	79F
ATARI 2600	49OF

PROMOS DU MOIS

PC ENGINE I + 1 JEU	149OF
CD ROM PC ENGINE I	299OF
SEGA MEGASYSTEM + 1 JEU	199OF
GUNHED (Jeu Pc Engine)	3[illegible]OF
AIR DRIVER (Megadrive)	3[illegible]OF
ATARI 800XL	189F

SIMON le prince Mondial du jeu vous conseillera

BON DE COMMANDE

a envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tél :
Carte bleue n° :
Date d'expiration :
Signature :

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F matériel 140F
Les prix sont tic les promos ne sont pas cumulables

UGO6

Ultima se réserve le droit de modifier sans préavis les prix et les promos sans préavis

Articles dans la limite des stocks disponibles

LE FM TOWNS

Cette petite merveille est l'ordinateur de demain! Aujourd'hui en vente au Japon, avec un parc de 50000 machines, ce PC très amélioré fait rêver le monde entier, si bien que dans tous les pays, divers éditeurs concoctent des jeux pour cet ordinateur, dispomble pour le moment uniquement au Japon. Fujitsu, le constructeur, n'arrive pas en effet à satisfaire la demande. Le pire, pour nous, pauvres Européens, c'est qu'une fois que le marché japonais sera saturé, Fujitsu devrait s'attaquer ensuite aux Etats-Unis, avant de conquérir l'Europe. C'est le scénario habituel, mais il devient vraiment difficilement supportable lorsque l'on se voit privé de cette machine géniale!
Cependant, un espoir demeure, puisque bon nombre d'éditeurs Européens développent sur FM Towns, et que de récentes rumeurs faisaient état d'une arrivée dans nos pays plus rapide que prévue.

Bon! Passons à des choses plus sérieuses, soit les caractéristiques de l'engin. C'est une machine 32-bits, avec comme micro-processeur un 80386. Eh oui, le FM Towns, ce n'est rien d'autre qu'un PC amélioré... Enfin, très amélioré, parce qu'un 80386, autant vous dire que ça tourne à une vitesse folle, surtout qu'il tourne à 16Mhz.

Côté mémoire, il y a deux versions: la version de base, avec 1 Méga, la version étendue, avec 2 Méga de Ram. A côté de cela, il y a toujours 512K de Ram Vidéo, et 128K réservés aux sprites. Je vois que vous commencez à baver! Préparez-vous à pire.
La version de base ne possède qu'un CD-Rom pour stocker les données, alors que la version étendue possède en plus des lecteurs de disquettes 3 5" à 1.2 Mb. Comme pour toute machine à CD-Rom, il est possible d'utiliser l'engin comme lecteur audio de Compact Disc, et ceci, même durant l'utilisation de l'ordinateur pour jouer. Du coup, la plupart des jeux ont de véritables musiques, comme sur PC Engine.
Si vous êtes cardiaque, il est grand temps de vous arrêter de lire, car nous allons passer aux caractéristiques graphiques. Il y a 4 modes.
Le premier permet d'afficher 256 couleurs parmi 16.770.000, et ceci selon une résolution de 640x480.
Le second mode donne du 16 couleurs parmi 4096, en 640x480.
Le troisième mode permet d'avoir 16 couleurs parmi 32768 en 320x240.
Enfin, le quatrième mode donne 16 couleurs parmi 4096 en 640x400.
Relevez-vous, je vais devoir parler du son. Bon, en dehors du CD, qui donne un son irréprochable, il y a tout de même un synthé à PCM utilisant des échantillons stéréo 8 voies, un synthé FM sur 6 voies stéréo et enfin un sam-

pleur 8-bits à 19.2KHz. Avec tout cela, si le son est mauvais, c'est qu'il y a quelque chose qui cloche!
Bon, autant dire que la bête en question est moyennement volumineuse et assez lourde, mais qu'elle ne coûte pas un prix exceptionnel. Enfin, si l'on fait passer le prix de yen en francs, on obtient quelque chose dans les environs de 10000 francs, ce qui est honnête lorsque l'on voit l'engin! Evidement, avec les taxes et tout et tout, si jamais le Fm Towns arrive chez nous un jour, il risque bien d'être un peu plus cher

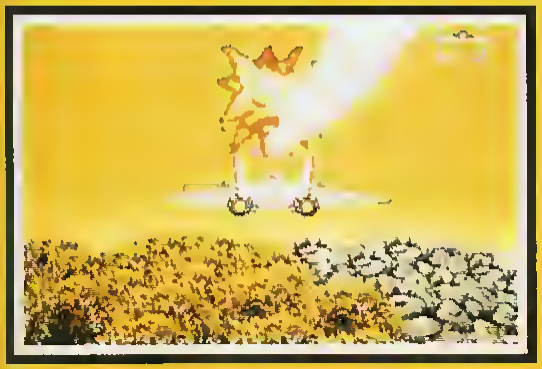
Côté jeux, le FM Towns dispose déjà de quelques titres à tomber par terre. Afterburner est des plus impressionnants, puisqu'il est encore mieux que le jeu d'arcade original. Ce n'est par contre pas le cas de Turbo Outrun, qui n'est pas tout à fait convaincant. Il y a un jeu de Golf complètement géant, où le graphisme est magnifique! Admirez les nuages. Dungeon Master n'a pas grand-chose en plus, contrairement à Titan, de Titus, qui possède des musiques CD assez géniales. Côté français, notons également qu'Infogrames à réalisé une version de Drakken, encore plus rapide, sur l'ordinateur japonais. D'autres produits sont certainement en cours, et nous y reviendrons certainement dans un prochain numéro

DRAKKHEN (FM TOWNS)

Voici les premiers écrans de la version CD-Rom de Drakkhen, pour FM Towns. Le ciel est composé d'un dégradé de 68 couleurs, le jeu est encore plus rapide que sur Amiga, PC ou ST, et surtout, toutes les phrases affichées à l'écran sont parlées réellement, ce qui représente 400 mégas de son!

GOLF (FM TOWNS)

AFTERBURNER (FM TOWNS)



ANATOMIE D'UNE LYNX

On vous en parlait depuis quelques temps, on l'attendait pour septembre, et puis, le mois dernier, Atari annonce sa sortie pour avril. Quelques semaines après, nous recevons la Lynx, première console portable à être commercialisée en France!

On l'a déjà dit, autant donc commencer par ça, le gros défaut de la Lynx est d'être peu portable pour une console de poche, et c'est ce qui frappe au premier abord. Visiblement pour Atari, portable signifie "qui peut être porté". Bref, ne vous attendez pas à la mettre dans votre poche, puisque la Lynx, avec ses 27.5 centimètres de long, ses 11 centimètres de large, et ses 4 centimètres de haut, tiendra tout juste dans votre cartable. Elle est heureusement légère (720 grammes).
L'écran mesure 9 centimètres de large, ce qui n'est pas bien grand, mais la résolution de 160x102 fait vite oublier cela. C'est un écran à cristaux liquides couleurs, permettant d'afficher 16 couleurs à l'écran, parmi les 4096 disponibles. Il est rétro-éclairé, ce qui veut dire qu'il est possible de jouer avec la Lynx dans le noir et que le contraste des couleurs est meilleur. La luminosité de l'écran peut être réglée à l'aide d'une molette, ce qui permet d'ajuster la netteté de l'écran, elle varie selon votre position par rapport à la console.
Le son sort par un haut-parleur intégré, d'assez bonne qualité, sur 4 voies. Il est possible d'en bénéficier encore plus en branchant un casque sur la Lynx, une prise jack classique étant prévue à cet effet. Le volume sonore est bien sûr réglable, ce qui permet de couper totalement le son, si l'on veut jouer sans déranger les autres.

Le micro-processeur est ce bon vieux 6502, celui là-même qui équipait nos bons vieux Atari 8-bits, et nos moins bons mais tout aussi vieux C64. La grosse différence, c'est qu'avec la Lynx, il est cadencé à 16Mhz, ce qui veut dire que l'animation des jeux est d'une rapidité et d'une fluidité à toute épreuve.
Les cartouches sont petites (6x6cm) et peu épaisses (2mm), et peuvent faire jusqu'à 8 Méga. Elles s'insèrent sous l'appareil, dans une trappe peu facile à ouvrir. Il est encore moins facile, d'ailleurs, de les en retirer! Si vous avez un STF et que vous vous amusez régulièrement à brancher et débrancher votre joystick, sachez que vous retrouverez le même plaisir pour insérer et retirer des cartouches sur la Lynx.

Nous en arrivons au gros défaut de la console Lynx, son alimentation. La Lynx fonctionne à condition de la gaver de piles. Sachez qu'il lui faut 6 piles 1.5 volts (format AA), et que celle-ci dévore leur énergie en trois à quatre heures! Inutile de dire que la photo d'Atari où l'on voit deux gamins jouer à l'arrière d'une voiture avec la Lynx est un peu de la science-fiction. Disons que c'est possible si les parents vont de Paris à Tours (ou de la Place de Clichy à Opéra vers 17h). Par contre, faire Paris/Marseille paraît impossible, à moins d'avoir un stock monstre de

LA CONSOLE LYNX (TAILLE RÉELLE)

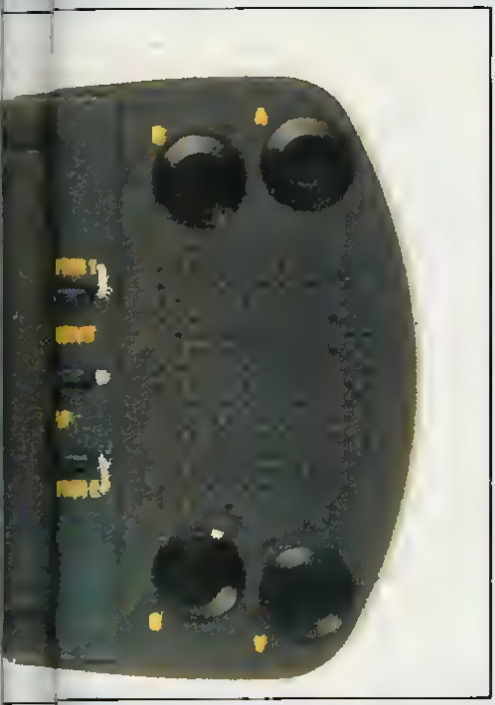
piles, ou bien de brancher la console sur l'allume-cigare, via un adapteur en vente en option ..
Heureusement, la Lynx est livrée avec un adapteur, ce qui permet de la brancher sur le secteur. Autant donc dire qu'il est conseillé, lorsque l'on joue chez soi, de la brancher ainsi plutôt que d'utiliser les piles. D'autre part, utiliser des piles rechargeables paraît être une bonne idée, c'est juste un conseil que je vous donne

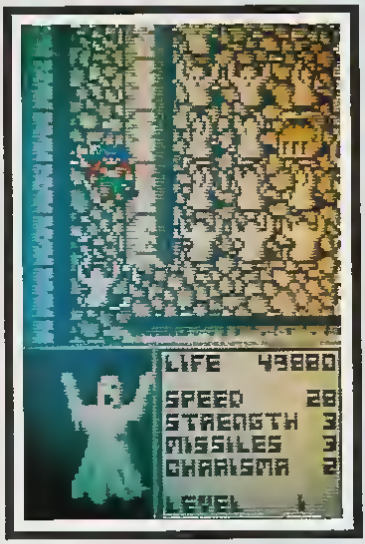
Une des options intéressantes de la Lynx est le fait de pouvoir en connecter plusieurs à l'aide d'un cordon fourni avec la machine. Il est ainsi possible de relier, via le cordon Comlynx, jusqu'à 8 consoles ensemble. Cela permet de jouer à plusieurs sur le même jeu, en ne possédant qu'une seule cartouche. Là, il faut avouer, c'est bien joué. On peut même espérer que d'ici quelques temps, nous aurons pour Lynx des jeux où les joueurs pourront s'affronter sur une même partie, avec plusieurs consoles!
Côté commandes, la Lynx possède un Joypad, comme pour la plupart des consoles de jeu, qui est assez pratique et permet une bonne maniabilité

Un nouveau point noir pour les deux boutons On / Off, qui, à mon goût, ne sont pas assez protégés Ne vous étonnez donc pas de retrouver votre console allumée si vous l'avez mise dans votre sac..
Les deux boutons A et B sont doublés, et ont des fonctions variables selon les jeux, tout comme les boutons Options 1 et Options 2 Entre ces deux derniers, le bouton Shift permet de pauser le jeu Employé avec le bouton Option 1, il quitte le jeu en cours pour revenir à la présentation du soft
Appuyer à la fois sur Shift et Option 2 retourne l'écran de jeu. Ceci oblige donc à retourner la console, ce qui fait passer le joypad à droite, et les deux boutons du bas à droite en haut à gauche Vous l'avez compris, cette option permet aux gauchers d'apprécier tout autant la Lynx!

CONCLUSION:
Techniquement fabuleuse, la Lynx possède quelques défauts importants, dont le plus gênant est sans aucun doute le peu d'autonomie disponible avec 6 piles! Côté grosseur, Atari parle de commercialiser dans le futur une nouvelle Lynx, plus petite, un peu comme la Game Boy. Espérons que d'ici là, le problème d'alimentation sera résolu Heureusement pour elle, les jeux actuellement disponibles sont si fabuleux que plus d'un craquera et l'achètera, au prix de 1790F, avec California Games. Si elle n'est pas encore en vente au moment où vous lisez cette article, elle ne tardera pas!

LES PREVIEWS LYNX
Si le nombre de jeux est actuellement assez faible sur Lynx, bien des produits sont déjà annoncés. En juin ou un peu avant ou un peu après, on devrait avoir **Gauntlet 3** ainsi que **Time Quests & Treasure Quests**, un jeu qui a la particularité de se jouer verticalement
C'est plus tard que l'on verra les premiers jeux d'éditeurs autres qu'Epyx, comme Tengen, qui a signé un contrat pour plusieurs titres, dont **Klax, Roadblasters, Paperboy, Rampage, Cyberball, Hard Drivin** et **S.T.U.N. Runner**, qui devraient être disponibles avant la fin de l'année. On peut imaginer d'ailleurs que les deux derniers seront fabuleux, étant donné la rapidité de la console
Une autre compagnie, Tecmo, spécialiste japonais du jeu d'arcade, aurait signé pour **Rygar** et sa suite, **Ninja Gaiden** D'autres titres, comme **Double Dragon** seraient en discussion
D'autres compagnies ont des projets en cours de développement, ce qui devrait permettre à la Lynx d'avoir près de 20 titres disponibles d'ici la fin de l'année





TOUT SUR LES CONSOLES? 3615 GEN4

TESTS LYNX

CALIFORNIA GAMES

California Games est vendu d'origine avec la console Lynx, et est une version bridée du jeu original. On n'y retrouve en effet que quatre des épreuves du fameux jeu de chez Epyx.

Le Course en BMX: vous devez diriger votre BMX sur le parcours de cross, en évitant les obstacles comme les rondins de bois ou les meules de paille. Le but est d'arriver au bout du parcours, avant le temps limite. Il faut également négocier au mieux les infractuosités du terrain, et en profiter pour accomplir quelques cascades. Vous dirigez votre personnage au joypad, l'un des boutons permettant de faire un saut normal au-dessus des obstacles, le second permettant quanrt à lui d'accomplir les cascades. Une épreuve prenante et bien faite.

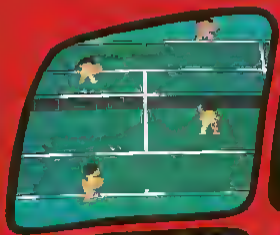
Le Surf: l'épreuve la plus belle et la plus amusante, où, en un certain temps, vous devez accomplir le plus de figures pour marquer beaucoup de points. Il faut prendre de la vitesse, et sauter au-dessus de la vague en faisant divers figures, mais surtout retomber avec un bon angle afin de ne pas être éjecté de la planche. Faites également attention à ne pas vous faire rattraper par la vague... La meilleure épreuve!

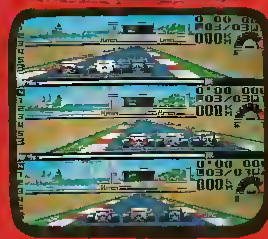
Le Half-Pipe: le but du jeu est de faire des figures à skate-board sur la piste prévue à cet effet. Le jeu demande beaucoup de coordination, et est assez difficile.

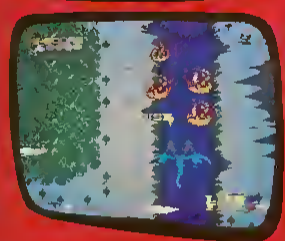
Le Foot Bag: une épreuve qui n'est pas trop passionnante, et dans laquelle vous devez jongler avec une balle, en vous aidant de vos pieds ou de votre tête! Un peu trop répétitif pour être vraiment distrayant.

INTERÊT: 85%

AU DELA DE VOS REVES

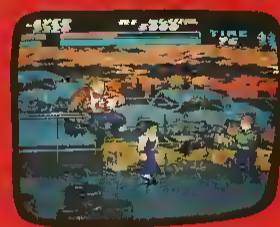






. CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
. SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
. CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.



Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.01.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC

ELECTROCOP

Dans Electocop, vous jouez le rôle d'un flic qui doit retrouver la fille du président, kidnappée par un criminel dangereux qui s'est réfugié dans un complexe électronique, lui-même protégé par des pièges explosifs, des portes electrifiées, et surtout, des tonens de robots plus ou moins agressifs!

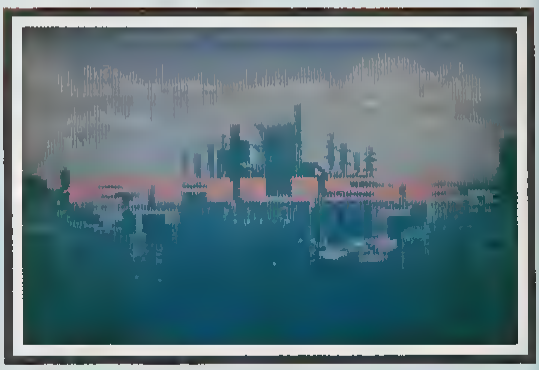
Côté jeu, on a le droit à une sorte de Xybots, avec plus de décors et plus d'action! Le paysage scrolle horizontalement lorsque l'on se déplace de droite à gauche, et avance ou recule avec un effet 3D lorsque l'on se déplace en profondeur! Au fur et à mesure que l'on avance, on trouve de nouvelles armes, plus puissantes, qui doivent être régulièrement rechargées A chaque niveau, on trouve une ou plusieurs portes, qu'il faut ouvrir en donnant le bon code! Celui-ci peut-être trouvé en se connectant sur un ordinateur, et en utilisant un programme de déplombage, qui essaie une à une toutes les combinaisoos. Heureusement, d'une partie à l'autre, les codes demeurent les mêmes pour chaque porte! Pendant que vous êtes connecté à un ordinateur, vous pouvez également lancer un programme qui immobilise tous les droides du secteur pendant un certain temps. Vous pouvez également consulter une base de données où vous obtiendrez des renseignements sur les armes, les robots, les pièges et les programmes

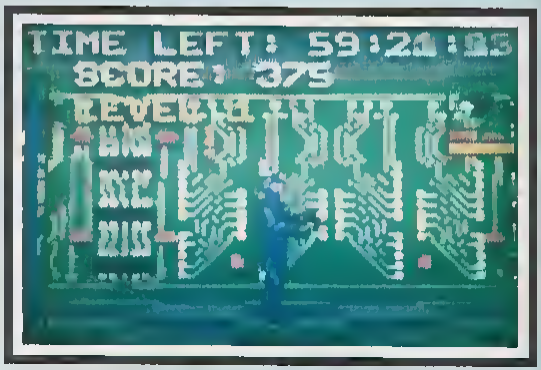
Enfin, comme vous devez attendre que le programme trouve le code d'ouverture d'une porte, vous pouvez vous détendre avec l'un des trois petits jeux proposés: un casse-brique, un taquin et un Astéroid!

De temps en temps, vous devrez également vous connecter à un ordinateur, afin de réparer vos armes, ou de vous soigner, car au fur et à mesure que les droides vous touchent, ou que vous tombez dans des pièges, votre énergie baisse dangereusement.

Electrocop est superbement réalisé, mais il est hélas! un peu trop difficile, et finit donc par être frustrant. Dommage! car c'est le seul jeu de la Lynx à être un peu complexe.

INTERÊT: 75%

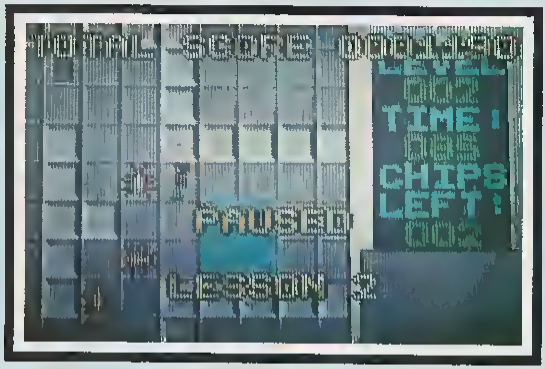




CHIP'S CHALLENGE

Voici le genre de petit jeu qui n'a rien de fabuleux techniquement, mais qui est si prenant que l'on a du mal à arrêter d'y jouer. Dans Chip's Challenge, le but est de ramasser toutes les puces électroniques de chaque niveau, ce qui ouvre la porte vers le niveau suivant.
Mais pour cela, il faudra comprendre les puzzles de chaque niveau, bien utiliser les divers objets aux bons endroits. Il y a des clés de couleur qui ouvrent des portes, des chaussures cloutées qui permettent de marcher sur la glace, des téléporteurs, des boutons qui ouvrent des portes ou commandent des objets, des monstres qu'il faut éviter, des blocs que l'on peut pousser dans l'eau pour faire des ponts, et j'en oublie. Bref, Chip's Challenge est un jeu très sympa, qui demande rapidement de la réflexion. En effet, les niveaux sont bien plus grands qu'un écran, et s'il ne faut que quelques secondes pour terminer les premiers, on arrive rapidement à des temps d'une minute ou deux dès le dixième niveau..
Heureusement, chaque niveau possède un code, permettant d'y revenir directement à la partie suivante. Et si jamais vous n'arrivez vraiment pas à passer un niveau, le jeu passe, après vos échecs répétés, à celui d'après!

INTERÊT: 85%



RETROUVEZ L'ACTUALITÉ DES CONSOLES TOUS LES MOIS DANS GENERATION 4!

BLUE LIGHTING

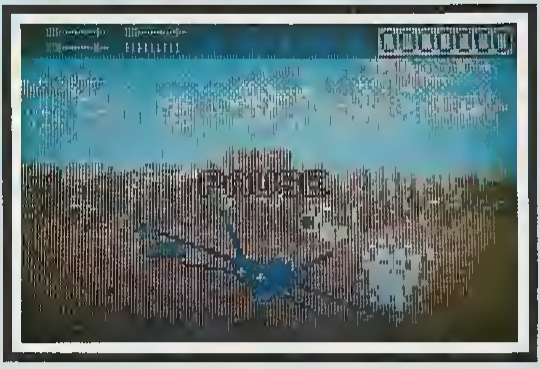
Voici sans aucun doute le meilleur jeu disponible sur la console Lynx. Blue Lighting, ce n'est rien d'autre qu'un jeu dans le genre d'Afterburner, si ce n'est qu'ici, le jeu est encore plus beau que dans les salles d'arcade! Si, c'est possible! L'animation de la vue en 3D est telle que l'impression de vitesse est vraiment fabuleuse, et les décors sont beaucoup plus fouillés que dans Afterburner. Rien qu'au premier niveau, lorsque vous survolez la campagne, vous appercevez une rivière avec des berges aux contours irréguliers, une voie ferrée, une autoroute, des collines avec des lacs, et j'en oublie. Bref, tout ça pour dire que les décors sont fabuleux, le graphisme exceptionnel, et l'animation géniale.

Côté jeu, c'est également bien mieux qu'Afterburner, car plus jouable et plus original. Vous pouvez utiliser vos canons pour descendre les avions et bâtiments ennemis, ainsi que vos missiles, qui sont en nombre limité, mais bien plus efficaces.

Le bouton Option 1 permet d'utiliser les Afterburners de temps à autre, et le bouton Option 2, de faire une vrille, ce qui augmente les chances d'éviter les missiles ennemis.

Le jeu est des plus prenants, surtout qu'il propose 9 niveaux différents. A chaque niveau, votre objectif est original (livrer un courrier en terre ennemi, traverser un canyon infesté de tank ..) et fait que la jouabilité et les graphismes changent régulièrement. Comme souvent sur Lynx, un code vous est donné à chaque niveau, ce qui permet de reprendre le jeu là où vous l'avez arrêté la dernière fois.

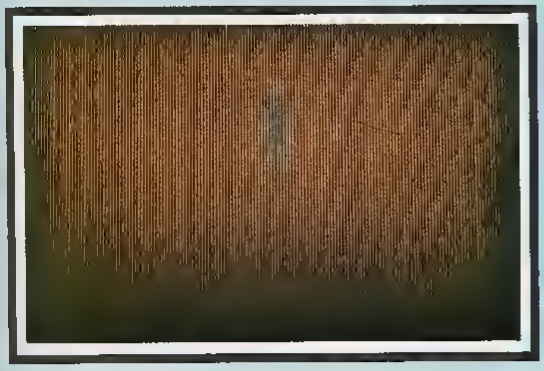
INTÉRÊT : 95%



GATES OF ZENDOCON

Ce jeu est le seul sboot'em'up actuellement disponible pour la Lynx. Dans ce jeu à scrolling horizontal, le but est de traverser 51 niveaux pour arriver à votre ennemi juré, un gros monstre répugnant qu'il vous faudra combattre!
A chaque niveau, vous allez devoir éviter des obstacles naturels (astéroïdes, etc) mais aussi détruire des extraterrestres. Vous disposez pour cela de plusieurs armes. Votre écran protecteur, utilisable pendant un temps limité, détruit tout alien ou objet entrant en son contact. D'autre part, vous disposez de bombes, mais surtout de votre laser! La première fois que vous êtes touché, vous perdez votre écran, la seconde fois, ce sont vos bombes et enfin, la troisième, vous explosez et perdez un de vos 5 vies de départ
A la fin de chaque niveau, vous pouvez heureusement réparer votre vaisseau en vous posant au bon moment sur une plate-forme régulièrement balayée par un rayon laser ! C'est à ce moment-là que le jeu vous donne un code permettant ainsi de reprendre au niveau en question, lors de vos prochaines parties
Ce qu'il y a de fou dans Gates Of Zendocon, c'est que chaque niveau est complètement original, avec un fond d'écran nouveau, une musique nouvelle, des aliens que vous ne verrez jamais ailleurs, etc. Bref, c'est le délire le plus complet, et ça reste en plus complètement jouable. Le système de code permet de terminer le jeu assez facilement, mais il est heureusement prévu deux niveaux de difficulté, ce qui donne une plus longue durée de vie au jeu

INTERÊT : 90%



LA SUPER GRAFX

La console Nec PC Engine, rebaptisée Core Graph et recarrossée depuis, étant sortie en octobre 89 en France, voici que nous arrive déjà une nouvelle console Nec, la Super Graph ! Extérieurement, elle se présente sous un aspect totalement différent de la Core Graph. Gardant la même robe grisée, elle est par contre bien plus encombrante puisqu'environ 2 fois et demie plus grosse que la Core Graph.
En fait, il s'agit tout simplement d'une PC Engine "gonflée", certaines caractéristiques restant identiques comme les capacités sonores (avec un meilleur filtre néanmoins) et la résolution graphique. En revanche, les ajouts effectués par Nec sont impressionnants et placent la Super Graph parmi les meilleures consoles actuelles et à venir. En effet, cette console compte quatre microprocesseurs dédiés supplémentaires (8 bits pour le port cartouche et 16 bits en interne) permettant un affichage de 128 sprites simultanément à l'écran sans aucun problème d'animation. La gestion de ces sprites étant même largement plus rapide que sur la Core Graph. Autre évolution, les programmeurs disposent maintenant de deux scrollings hard autorisant des différentiels de toute beauté. La palette de couleurs disponibles a été également améliorée puisque 256 couleurs sont affichables parmi 4096.
Le joypad (joystick) fourni avec la Super Graph est identique à celui de la Core Graph (deux boutons et tir automatique à fréquence variable).

Au niveau de la compatibilité, aucun problème, la Super Graph utilisant les mêmes cartouches que la Core Graph. Si cependant un jeu refusait de charger, il suffirait de positionner l'inverseur, situé sur le côté de la console, sur la position I pour se retrouver avec une simple Core Graph. On peut donc annoncer une compatibilité de 100% ! De même pour le CD-Rom, l'interface reliée par un fil à la Super Graph venant s'enficher en lieu et place de la Core Graph dans la malette contenant le lecteur de compact. Avouez que cette console possède beaucoup d'atouts. Son succès dépendra essentiellement de son approvisionnement et de la sortie des softs spécifiquement dédiés à cette machine (ce qui semble bien parti).
La disponibilité de la Super Graph est immédiate et son prix est de 2490 francs avec un jeu. A noter que Nec est officiellement distribué en France par Sodipeng.

BATTLE ACE

Hudson Soft 1 joueur

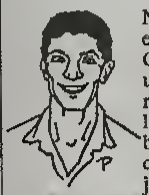
Battle Ace est le tout premier jeu disponible sur la SUPERGRAPHX, la nouvelle console NEC.
Il s'agit d'une simulation de combat aérien en 3D. Même si vous n'êtes pas un fan de ce genre de jeux, vous serez séduit par le graphisme et la rapidité de Battle Ace. Vous conduisez donc un vaisseau et pouvez le diriger dans toutes les directions. Il vous est impossible de ralentir ou d'accélérer. Deux armes sont à votre disposition: la première est un canon assez rudimentaire mais très efficace et la seconde des missiles à tête chercheuse qui, une fois votre cible localisée, feront mouche à tous les coups. Evidemment, les vaisseaux ennemis possèdent aussi des armes redoutables et ne manqueront pas de s'en servir. Au premier niveau, il vous faudra affronter plusieurs vagues d'ennemis avant de traverser une mer d'où surgissent des éclairs. Une fois ces deux épreuves franchies, il vous restera encore le vaisseau géant. Pour le détruire, vous devrez tirer sur des réflecteurs et les faire exploser un par un avant de l'attaquer.
Ce jeu est magnifique graphiquement ! Les explosions, les missiles que vous envoyez ou que vous recevez sont superbes. La musique qui accompagne le jeu est de très bonne qualité et très entraînante. Moi qui n'aimais pas ce jeu et qui ne l'avais pratiquement jamais chargé, je viens de le découvrir. Je vais même retourner y jouer un petit peu avant d'aller me coucher.

PREVIEWS

Bien des jeux sont prévus pour la Super Grafx, parmi lesquels **Strider** et surtout **Ghouls & Ghost**, dans une version paraît-il encore meilleure que sur Megadrive !!!

VALIS 2

LASER SOFT 1 joueur



Ne cherchez pas Valis II pour le moment, il est en rupture de stock et donc introuvable. Ou peut-être avec un peu de chance dans une boutique... Ce n'est pas non plus un jeu récent, mais il vaut le coup. Comme toutes les versions CD, il est accompagné d'une bande son de très bonne qualité. Vous incarnez une jeune fille habillée en écolière japonaise bien sage, un peu comme les petites filles de Bioman (pour ceux qui fréquentent les émissions de Dorothée) et vous devez chercher une créature maléfique et la détruire. Avant de la trouver, il vous faudra affronter toutes sortes de monstres étranges que cette créature vous envoie. Si vous parvenez à détruire le monstre qui clôt un niveau, vous aurez droit à un petit dessin animé durant lequel des "amazones" vous donneront une armure qui augmentera votre résistance aux coups des ennemis.
Bon point, le jeu sauvegarde votre progression, et il vous est possible de reprendre la partie au début du niveau où vous vous étiez arrêté. Plusieurs crédits vous permettent de continuer l'aventure et à partir du quatrième niveau, ils vous seront bien utiles.
Lorsque vous détruisez des ennemis, certains d'entre eux laissent des bonus qui vous permettent de modifier votre armement. Vous pouvez ainsi posséder un tir dans plusieurs directions simultanées ou encore des missiles à têtes chercheuses. Valis II est un jeu très prenant qui peut paraître très facile au premier abord, mais avec une difficulté croissante il ne sera vraiment pas aisé de progresser à partir du troisième niveau.

INTERET : 70%

FINAL ZONE 2

RENO 1 joueur

Whaaaoooouuuu !!!! J'adore ce jeu. S'il est largement inspiré de Commando ou de Rambo, il n'en est pas moins superbe. Je ne vous raconterai pas l'histoire, mes connaissances de la langue japonaise étant limitées à "bonjour, au revoir, et merci", et quelques mots du scénario m'ont échappé. Grosso modo, sachez que vous devez délivrer des gentils qui ont été capturés par des méchants, et que pour les libérer vous devrez affronter plein de ces méchants (NDLR : Eh bien tu vois, tu as tout compris !). Vous avez revêtu votre belle armure de combat et êtes armé d'un fusil mitrailleur et d'autres armes que vous récupérez en cours de route. La grosse différence entre ce jeu et les autres, c'est que vous pouvez vous cacher et attendre les ennemis pour les descendre. Une autre grosse différence, c'est que l'on peut progresser assez facilement et que l'on ne meurt pas dans les dix premières secondes du jeu comme dans certains autres que je connais. En cours de route, certains ennemis laissent après leur mort des bonus vous permettant de vous soigner ou d'augmenter votre armement. J'aurais aimé vous en dire plus sur ce jeu, mais malheureusement, alors que j'atteignais le deuxième niveau, les gens de l'EDF ont gentiment coupé le courant pour cause de travaux. Tout de même, j'ai eu droit à de superbes scènes animées et donc je peux dire qu'il y a des dessins animés.

Une dernière chose toutefois, mais qui n'est pas des moindres : il n'y a pas de sauvegarde du jeu, alors prévoyez du temps pour terminer le jeu.

INTERET : 85%

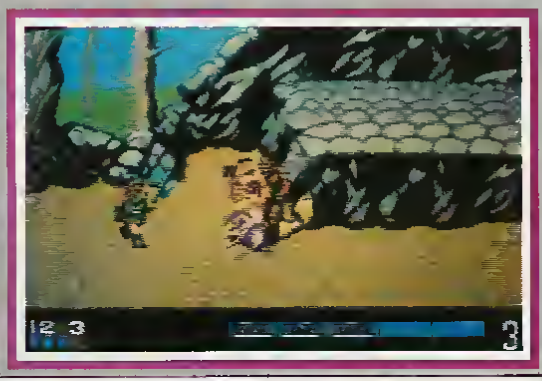
GOLDEN AXE

RENO 1 joueur

Voilà un titre qui était très attendu. Bien connu par les possesseurs de Sega, Golden Axe est enfin arrivé sur la Nec. Une superbe présentation vous plonge tout de suite dans l'ambiance. Un sorcier a créé un personnage diabolique à l'aide de milliers de serpents. Votre rôle est d'arriver jusqu'à cette créature et de la détruire. Pour cela, il vous faudra affronter des hordes de barbares et de monstres armés jusqu'aux dents (hache ou épée suivant le personnage que vous désirez incarner). Vous avez le choix entre trois héros. Le premier est une femme, le deuxième un homme du genre Conan le Barbare, et le troisième un gros costaud armé de sa hache. Certains des ennemis que vous affronterez seront à cheval sur des bêtes étranges, et une fois ceux-ci éliminés il vous sera possible de prendre leur monture. Grâce à ces animaux, vous pourrez vaincre plus facilement vos adversaires. Et ils sont coriaces ! Rien qu'au premier niveau, deux colosses vous barrent le chemin et si l'un d'eux vous attrape, il ne vous lâchera plus avant de vous avoir assommé à l'aide de sa masse.

Chacun des personnages que vous incarnerez donne accès à un petit dessin animé vous racontant comment il s'est fourré dans ce guêpier.

Si la musique de ce jeu est superbe, il n'en est pas moins que cette version est inférieure à la version Sega 16 bits que j'ai pu voir. C'est bien dommage car le jeu est très prenant et aurait été plus agréable avec de meilleurs bruitages et un meilleur graphisme.



INTERET : 75%

6, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE

Hazardous area

MÉTRO : JEAN-JAURES A BOULOGNE
TÉL. : 48 25 39 83

SPECIALISTE MEGADRIVE (DEMANDEZ NOTRE LISTE)
☐ CABLE PERITEL RGB STANDARD 249 F
☐ CABLE PERITEL NTSC POUR TV NTSC 249 F
☐ ALIMENTATION 9 VOLTS, 1 AMPERE 169 F

EXCLUSIF
CABLE MEGADRIVE
POUR MONITEUR
AMSTRAD (SON IMAGE)

SPÉCIAL NEC
REDÉCOUVREZ TOUS VOS JEUX
ADAPTATEUR COULEUR NTSC 349 F

NEC PC ENGINE

☐ CORE GRAFX 1 490 F
☐ CORE GRAFX + 1 JEU 1 790 F
☐ CDROM + 2 JEUX 3 900 F
☐ SUPER GRAFX 2 490 F
☐ XE1 ST 495 F
☐ XE1 PRO 995 F
☐ JOYPAD AF 295 F
☐ DOUBLEUR 199 F

NOUVEAU

☐ DOWN LOAD 449 F
☐ SPLATTER HOUSE 449 F
☐ IMAGE FIGHT 449 F
☐ AFTER BURNER 449 F
☐ PARUNBA 449 F
☐ POWER DRIFT 449 F
☐ FORM SOCCER 449 F

JEUX

☐ STRANGE ZONE 449 F
☐ DROP ROCK 399 F
☐ ARMED F 449 F
☐ BLODIA 299 F
☐ TIGER ROAD 499 F
☐ SUPER VOLLEY 499 F
☐ HEAVY UNIT 449 F
☐ KNIGHT RIDER 399 F
☐ TRIPPLE BATTLE F1 399 F
☐ TAITO MOTORBIKE 399 F
☐ BLOODY WOOLF 499 F
☐ CUNHED 499 F
☐ TIGER HELI 499 F
☐ FINAL LAP 449 F
☐ CYBER CROSS 495 F
☐ VIGILANTE 449 F
☐ DUNGEON EXPLO 399 F
☐ DRAGON SPIRIT 399 F
☐ LEGENDARY AXE 499 F
☐ ATOMIC R KID 495 F
☐ CHASE HQ 499 F
☐ PARANOIA 499 F
☐ NINJA WARRIOR 449 F
☐ P47 499 F
☐ PSYCHO CHASER 449 F
☐ DORAMON 449 F
☐ CITY HUNTER 449 F

PROCHAINEMENT

VEIGUES
NINJA SPIRIT
OPERATION WOOLF
BATMAN
F1 CIRCUS
FORGOTTON WORLD
MANIAC
RAIDEN
AIR BUSTER
RABIO LEPUS

SPACE MANBOW

CD ROM 499 F

☐ SUPER DARIUS
☐ FINAL ZONE 2
☐ GOLDEN AXE
☐ RED ALERTE
☐ WONDER BOY III
☐ VARIS 2
☐ SIDE ARM SPECIAL
☐ ALTERED BEAST

PROCHAINEMENT

VARIS 3

DEMANDEZ NOTRE LISTE COMPLETE

MEGADRIVE

☐ MEGADRIVE 1 790 F
☐ MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX 2 490 F
☐ CD ROM NC
☐ ADAPTATEUR 8 BITS NC
☐ XE1 PRO 495 F
☐ JOYPAD 285 F

JEUX

☐ SOKOBAN 395 F
☐ ALEX KIDD 395 F
☐ SPACE HARRIER 449 F
☐ S THUNDERBLADE 449 F
☐ ALTERED BEAST 449 F
☐ CURSE 449 F
☐ BASKET BALL 499 F
☐ WORLD CUPS 499 F
☐ THUNDERFORCE 2 499 F
☐ TATSUJIN 499 F
☐ LAST BATTLE 499 F
☐ GOLDEN AXE 499 F
☐ HERZOG ZWEI 499 F
☐ NEW ZEALAND 499 F
☐ SUPER SHINOBI 499 F
☐ RAMBO III 499 F
☐ FORGOTTON WORLD 499 F
☐ KUJAKU II 499 F
☐ AIR DIVER
☐ GHOULS & GHOSTS 499 F
☐ HEAVY UNIT 499 F

PROCHAINEMENT

TURBO OUT RUN
MOON WALKER
POWER DRIFT
MONACO GP

ECHANGE 100 F
SANS CARTE CLUB

POUR TOUTE COMMANDE, COCHEZ LES CASES CORRESPONDANT A VOTRE CHOIX

FRAIS DE PORT : JEU 20 F ☐ CONTRE REMB. : 60 F ☐ CONSOLE 100 F ☐ TOTAL :

NOM : PRÉNOM : TÉL. :

ADRESSE :

CHEQUE A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA

ARMED FORCE

BIG DON 1 joueur

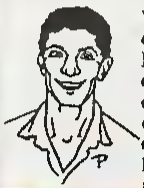
Encore un jeu de tir! Tous les mois, on y aura droit. Toujours aussi bien réalisé Armed Force vous met aux commandes d'un vaisseau avec lequel vous devez détruire les vaisseaux ennemis. Vous devez comme toujours récolter les bonus qui augmenteront votre armement. De temps à autre, il vous faudra de la précision pour passer dans des endroits très étroits, tout en

tirant sur les adversaires qui ne vous laisseront pas une seconde de répit. Ce jeu ressemble trop aux autres pour que je m'attarde sur lui. Allez le voir et une fois que vous aurez terminé Heavy Unit ou Paranoia, vous saurez qu'il vous reste encore celui-ci à terminer.

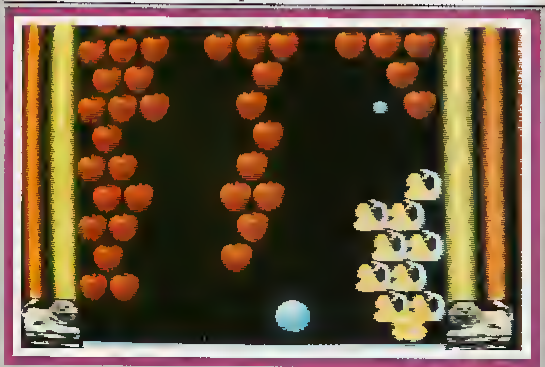
INTERET : 60%

DROP ROCK

DECO 1 joueur



Voilà le premier casse-briques ou devrais-je dire le premier "casse-grappes" de la Nec. En effet, si vous remplacez les briques par des fruits ou autre chose, et si vous reliez ces fruits à des lianes, vous obtiendrez alors des grappes. Vous dirigez une "raquette" et devez envoyer et renvoyer une boule sur les fruits, afin de les détruire au fur et à mesure que ceux-ci descendent, car ils



réduisent votre espace et vous empêchent de bouger. Si vous manquez la balle, celle-ci à force de rebondir sur le sol finit par le creuser, et si elle passe dans le trou vous perdez une vie. Il vous faut parvenir à détruire le dernier fruit qui touche la liane et tous les autres tomberont immédiatement. Une fois les trois grappes éliminées, vous passerez au niveau suivant et aurez de nouveaux fruits à détruire. Petite précision, après les fruits, ce seront des pierres précieuses que vous aurez à "descendre".

INTERET : 55%

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

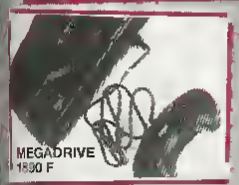
EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armee
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

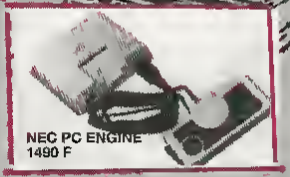
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél . (1) 43.55.63.00
Metro Oberkampf

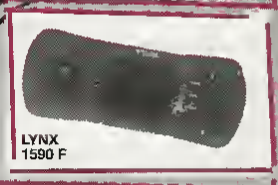
COCONUT MONTPELLIER
C Ctial Le Triangle-Nl Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58 88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Bernat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41


MEGADRIVE
1890 F

GAME BOY
690 F


NEC PC ENGINE
1490 F


LYNX
1590 F

SEGA 16 BITS

MASTER MEGADRIVE 16 BITS	1890
RETOUR COMPLET	1490
2EME JOYSTICK 2	190
AIR DRIVER	195
ALEX KID IN MIRACLE WORLD	450
ALTERED BEAST	450
AFTER BURNER	450
ARGUS	450
ARNOLD PALMER GOLF WORLD	450
BARBARIAN	450
BARBARIAN 2	450
BATMAN	450
BLOCKOUT	450
BUDOKAN	399
CASTLE OF FANTASY STAR	450
CHAMPIONSHIP GOLF	450
CHASE HQ	450
CRACKDOWN	450
DARIUS 2	450
DYNAMITE DUX	450
ESWAT	450
FORGOTTEN WORLD	450
GHOULS AND GHOSTS	450
GOLDEN AXE	450
HERZOG 2	450
HOSTAGE	450
KLAX	399
MICKEY MOUSE	450
MOONWALKER	450
NEW ZEALAND STORY	450
NINJA	450
RAMBO 3	450
SUPER LEAGUE	410
SUPER HIDEINE	450
SUPER HANG ON	450
SUPER MILITARY COMMANDER	450
SPACE HARRIER 2	399
SUPER MASTER GOLF	450
SUPER CHINOIS	450
SUPER HANG ON	450
SUPER REAL BASKETBALL	450
SOKO KAN	399
TETRIS	450
THUNDERBLADE	450
THUNDERFORCE 2	450
TATSUJIN	399
VENUS EVE	450
WORLD CUP SOCCER	450
ZOOM	399

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120
BOXING	120
BEAMRIDER	125
CIRCUS + PADDLE	120
CALIFORNIA GAMES	190
CARNIVAL	110
DARK CHAMBER	149
DEFENDER 2	160
DECATHLON	120
DESERT FALCON	169
DEMON ATTACK	160
DIG DUG	130
DOUBLE DRAGON	190
DOUBLE DUNK	169
DRAGSTER	110
F 14 TOMCAT	190
FIRE E GHTER	110
FOOTBALL SOCCER	130
GHOSTBUSTER	140
GALAXIAN	120
GLACIER PATROL	110
GRAND PRIX	125
HERO	140
ICE HOCKEY	125
JUNGLE HUNT	120
KUNG FU MASTER	160
KEYSTONE KAPERS	125
MARIO BROS	149
MEGAMANIA	110
MIDNIGHT MAGIC	120
MISSILE COMMAND	120
MOON PATROL	120
OFF THE WALL	160
PINBALL	110
PHOENIX	140
POLE POSIT ON	120
ROAD RUNNER	100
RADAR LOCK	160
REALSPORT SOCCER	120
REALSPORT TENNIS	120
RIVER RAID 2	175
SECRET QUEST	169
SOLARIS	130
STARGATE	140
STAR VOYAGER	125
SUPER BREAKOUT	120
VANGUARD	120
VOLLEYBALL	120
WINTER GAMES	160

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE NEC CONSOL	1490
CD ROM UNIT NEC	3990
BIG MAN WORLD REU	299
GALAGA MEC	349
MOTOR ROADER NEC	399
SPACE HARR ER NEC	399
FANTASY ZONE	449
V OLANTE	499
FACLAND	449
SON SON 2	449
ROCK ON	449
CYBER CROSS	499
DEEP BLUE	449
BREAK IN	399
FINAL LAP	499
BEGGGY WOLF	499
NAXAT OPER	449
SUPER JOYSTICK	390
WORLD STADIUM	399
HONEY N THE SKY	299
JOYPAD	349
MR HELI	499
SHINOBI	499
PRO BASKET	499
R TYPE	449
R TYPE 2	449
CD SIDE ARMS	499
WATARU	349
CD ALTERED BEAST	499
HEAVY UNIT	549
PC KID	499
KNIGHT RIDER	499
F1 TRIPLE BATTLE	499
CD RED ALERT	499
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	299
CD WONDERBOY 3	499
ATOMIC ROBO KID	499
NINJA WARR OR	499
TIGER HELI	499
SIDE ARMS	449
TX TO MOTOR BIKE	499
GUNHED	499
CHASE HQ	499
F 47	499
KUNG FU	299
YAKATTOCHUKI	299
WONDER MOMO	349
SHANGAI	399
KING OF CASINO	349
DORAMON	499
DRAGON SPIRIT	499
DUNGEON EXPLORER	499
F1 PILOT	499
JAPAN WARR OR	499
CHAN AND CHAN	499
LEGENDARY AXE	499
WORLD COURT TENNIS	449
WINNING SHOT	349
BLODIA	349
PARANOIA	449
DROP ROCK	399
NEW ZELAND STORY	499
TIGER ROAD	499
CYBERCORE	399
STRANGE ZONE	399
CD SUPER DAHUS	
CD DOEDIN AXE	449
CD FINAL ZONE 2	449
VOLKIEV	399
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	199
JOYPAD SIMPLE	290
ARMED FENCE	329
KING OF CASINO	349

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749
MASTERSYSTEM + PHASER	1049
SUPER SYSTEM	
PHASER+LUNETTE 3D	1399
PHASER SEUL	269
PHASER + 3 JEUX	359
LUNETTES 3D	309
JEUX	
AMERICAN BASEBALL	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
ALTERED BEAST	295
ACTION ADVENTURE	255
AFTER BURNER	325
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	295
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	99
ASTRO WARRIOR / PIT POT	285
BASKETBALL NIGHTMARE	295
BOMBER RAID	295
BANK PANIC	195
BLACK BELT	285
CLOUD MASTER	285
CASINO GAMES	295
CAL FORN A GAMES	295
CYBORG HUNTER	285
CAPTAIN SILVER	245
CHOPLIFTER	285
DYNAMITE DUX	325
DEAD EAGLE	295
DOUBEE DRAGON	325
ENDURO RALER	99
F16 FITHER	155
FANTASY ZONE 3	285
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	99
GOLDEN AXE	325
GHOSTBUSTERS	295
GALAXY FORCE	325
GRVELLIUS	325
GREAT FIDEE	285
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	285
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	285
GLOBAL DEFENSE	99
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG EU 3 D	285
LORD OF THE SWORD	325
MONOPOLY	295
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
NINJA	99
OUT RUN	315
PSYCHO FOX	325
PHANTASY STAR	395
PENGUIN LAND	235
POWER STRIKE	285
PRO WRESTLING	255
QUARTET	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	325
RESCUE & MISSION	99
ROCKY	295
SPELLCASTER	325
SCRAMBLE SPIR T	295
SHANGAI	285
SHINOBI	325
SPY VS SPY	145
SPORT COMAND	99
SUPER TENNIS	99
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	325
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	285
TEDDY BOY	99
TRANSBOT	99
VIS LANTE	325
WANTED	285
WORED SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	325
Y'S	305
ZEE ON 2	285
JEUX POUR PHASER	
GANGSTER TOWN	285
RAMBO 3	325
SHOOTING GALLERY	285
JEUX POUR LUNETTES 3D	
BLADE EAGLE 3D	315
MALE HUNTER 3D	315
MISSILE DEFENSE	315
OUT RUN 3D	315
POSEIDON 3D	315
SPACE HARRIER 3D	315
ZAXXON 3D	315
JOYSTICKS SEGA	
SPEED KING SEGA	139
CONTROL STICK	139

NINTENDO

CONSOLE DE BASE	
CONSOLE NINTENDO	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	690
CONSOLE ACTION SET	
CONSOLE DE BASE	
+ FISTGET ZAPPER	
+ DUCK HUNT	
+ SUPER MARIO BROS	990
PISTOLET	340
ROBOT	440
ALPHA MISSION	325
CONRA TRIAMBEE	345
CASTLE VANIA	345
DONKEY KONG CLASSIC	295
DOUBLE DRIBBLE	345
EXCITER IKE	325
GALAGA	325
GUN SMOKE	325
GHOST N GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	325
GOLF	295
IKARI WARRIOR	345
ICE HOCKEY	295
KID ICARUS	345
KUNG FU	295
LIFE FORCE	345
LINK (ZELDA 2)	295
LEGEND OF ZELDA	345
METAL GEAR	345
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PINCH OFF	345
POPEYE	295
PRO WRESTLING	325
ROBOT WARRIOR	345
RUSH N ATTACK	345
AC PROAM	325
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	295
SLALOM	295
SUPER MARIO BROS	295
SUPER MARIO 2	355
TRACK AND FIELD 2	385
TIGER HEI	325
TROJAN	325
TOP GUN	345
TENNIS	295
URBAN CHAMPION	295
VOLLEYBALL	295
WIZZARD & WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	345
SERIE PISTOLET	
DUCK HUNT	325
GUMSHOE	325
HOGAN S ALLEY	325
TO THE EARTH	325
WILD GUNMAN	325
SERIE ROBOT	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS	
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX	295
NES ADVANTAGE	395
A PARA TRE EN MAI	
AIRWOLF	345
DRAGON BALL	345
FIGHTING GOLF	345
RYGAR	345
SALOMON S KEY	345
SIMON S QUEST	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

Carte bleue
Date d'expiration __ / __
Signature :

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer :

Reglement je joins ☐ cheque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb t)

AGENCE CM 87 64 90 04 MONTPELLIER

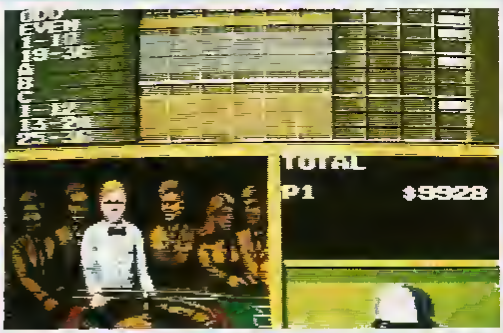
KING OF CASINO

VICTOR 1 à 5 joueurs

Comment jouer les flambeurs et passer des heures à gagner ou perdre de l'argent à Las Vegas? Simplement en achetant ce logiciel. En effet, vous êtes dans la grande ville du jeu et avez même la chance d'y avoir une chambre. Vous vous emparez du téléphone et appelez les casinos afin de savoir de quelles machines ou de quels jeux ils disposent, ainsi que les valeurs, mini et maxi, des mises. Une fois votre casino choisi, vous n'avez plus qu'à vous y rendre. Après avoir erré dans la ville, vous entrez dans le lieu de votre préférence et devant vos yeux ébahis, des tables de black jack, de poker, de roulette, des jackpots et un tableau de Keno vous tendent les bras. A vous de choisir votre jeu favori et c'est parti pour "la grande flambe"
Vous partez avec 10000 dollars et devez faire fructifier votre capital. Une fois arrivé à 100000 dollars, vous vous verrez alors au volant d'une superbe voiture de sport. Personnellement, je suis arrivé à 450000 dollars, mais je n'ai pas vu de villa avec une piscine. Si vous êtes fatigué, vous retournez dans votre chambre et là, vous pouvez sauver votre partie grâce à un code. Dans votre chambre, vous pourrez aussi consulter un tableau graphique indiquant la courbe de vos gains (ou de vos pertes).

Moi qui adore les jackpots et le poker, j'adore ce jeu, et même, je vais me l'offrir. D'autant plus que c'est l'un des moins chers de ce mois-ci.

INTERET: 70%



STRANGE ZONE

TAITO 1 joueur

Strange Zone est un petit jeu très mignon, dans lequel vous dirigez une petite fille. Vous avez deux armes à votre disposition: un drapeau ou quelque chose dans le genre et une arme qui lance des projectiles sur les ennemis. Des petites bêtes étranges arrivent sur vous et vous devez agiter votre drapeau devant leur nez afin de les éliminer ou tirer. Certaines des créatures que vous rencontrerez s'aggripperont à vous et vous feront ainsi perdre de la rapidité. Si vous arrivez au bout du tableau, vous devrez affronter un énorme monstre et le tuer afin de gagner le niveau suivant.
Un jeu assez amusant au graphisme typiquement japonais. Le monstre qui garde le niveau suivant est très réussi et a une bonne tête. N'oubliez pas de ramasser tous les objets que vous trouverez sur votre chemin ainsi que la clé.

INTERET: 65%

SAMURAI

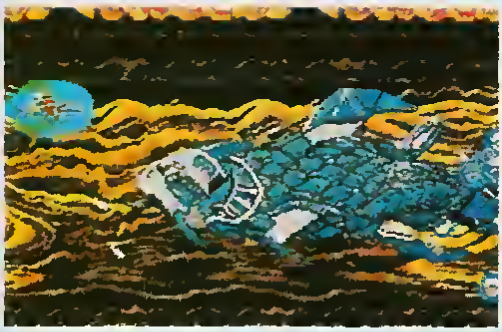
NAMCO 1 joueur

De nouveau un jeu que je n'aime pas sur Nec. Ils sont rares et donc valent le coup d'être signalés. Pourtant, l'idée était bonne, mais le graphisme et l'intérêt de jeu ne sont pas au rendez-vous.
Qui n'a pas rêvé de devenir un samouraï? Bon d'accord un grand nombre d'entre vous, mais pour les autres, le rêve peut se réaliser. Le jeu commence alors que vous êtes un petit personnage qui se déplace en donnant des coups de sabre sur vos ennemis dans un décor assez peu réussi. Arrivé à une porte, le graphisme s'améliore, vous vous transformez alors en un personnage qui occupe en grandeur la moitié de l'écran, et vous devez frapper des monstres de flamme qui arrivent droit sur vous. La partie suivante est vue de dessus et ainsi de suite. Mais il y a, à mon avis, trop peu de mouvements possibles et l'action est trop linéaire. Si certains ennemis sont très impressionnants par leur taille, à mon regret le graphisme est pour une fois presque nul. Dommage nous étions habitués à beaucoup mieux sur cette console. La bande son est de bonne qualité et il y a même des personnages qui parlent, en japonais of course!

INTERET: 35%

PREVIEWS PC ENGINE

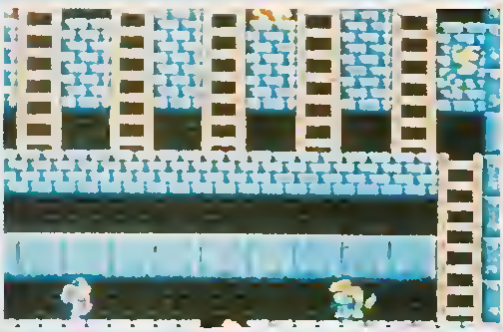
AFTERBURNER
Le hit de Sega arrive en effet bientôt sur PC Engine, et il s'annonce vraiment super ! Il devrait être disponible d'ici l'été !



DARIUS +
Le jeu sera bientôt disponible en version CD Rom, ainsi qu'en version simplifiée, sous forme de carte. Encore un shoot'em'up avec des tonnes de gadgets !

FORMATION FOOTBALL
Enfin un jeu de football sur PC Engine ! Le pire, c'est qu'il a l'air carrément fabuleux. En tout cas, s'il est aussi sympa à jouer que le tennis ou le volley, alors ça ne va pas être triste !

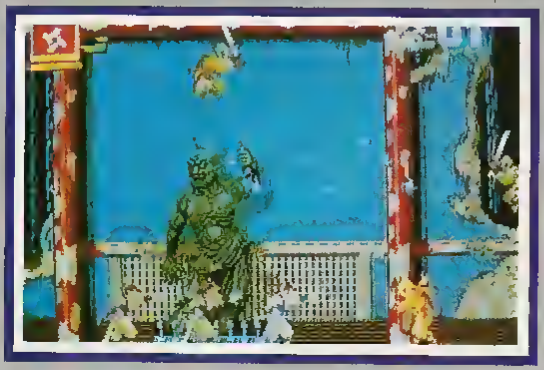
IMAGE FIGHT
Ce jeu signé Irem arrive très prochainement sur la console Nec. C'est un shoot'em'up à scrolling horizontal, comportant 6 niveaux.

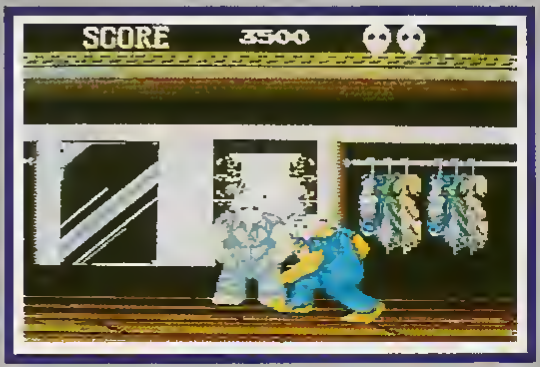


LODE RUNNER
Décidément un jeu qui ne vieillit pas ! Après les versions Amiga et ST, voici la version PC Engine, en attendant la version Game Boy chez Nintendo !

POUR DISCUTER DE VOTRE CONSOLE AVEC D'AUTRES PERSONNES, POUR ECHANGER DES CARTOUCHES, AVOIR DES CONTACTS, IL N'Y A QU'UN SEUL MOYEN !

3615 GEN4





NINJA SPIRIT

Testé dans ce numéro sur Amiga et ST, ce jeu de chez Irem (les auteurs de R-Type) arrive bientôt sur la console Nec. A première vue, ça a l'air tout à fait sympathique ..

SPLATTER HOUSE

Ce jeu de chez Namco, dont le héro semble tout droit sorti de Vendredi 13, arrive également prochainement C'est un beat'em'up à scrolling horizontal, dans lequel vous abattez consciencieusement vos adversaires à coup de hâche !

Arrivent aussi **Bonk's Adventure** en avril, **RBI Baseball 2** cet été, mais surtout **Klax** et **Xybots** de Tengen, toujours pour l'été !

OPERATION WOLF

Le hit de Taito a beau être vieux, rien ne l'empêche d'être en préparation sur la console Nec ! Visiblement, il faut s'attendre à une très bonne conversion

Ce mois-ci encore nous tenons à remercier la boutique Ultima et toute son équipe ainsi que Sodipeng, l'importeur officiel de la Nec en France Grâce à eux, nous sommes en mesure de vous présenter rapidement les produits destinés à cette machine et de coller parfaitement à l'actualité de cette console.

La Rédaction

Tous les passionnés et les fous de consoles se retrouvent tous les jours sur le 36.15 Gen 4 (*up) Et ils ont bien raison !

3615 GEN4

L'AVENTURE

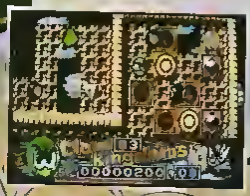
Les soluces de l'Aventurier Fou (*SOL)
La rubrique Aventure (*AVE)
Maupiti Island (*ITI)
Ultima V (*U5)

LES JEUX

Les Infos, les Cancans, les Previews (*INF)
Les sorties au jour le jour (*NEW)
Les Vies Infinies (*VIE)

CLOUD KINGDOMS

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Le premier jeu à faire figurer un héros de software bondissant, résistant et se dirigeant dans 8 directions.

Quand les cristaux magiques de Terry sont volés par le Baron Von Bonsai qui les emmène au pays des Royaumes des Nuages, il ne reste qu'une chose à faire ! Il monte dans son skycopter vert super geant et s'envole à leur recherche. Là, Terryl fouille chaque royaume et retrouve les cristaux sur son chemins, mais tout n'est pas si facile en route : il rencontre les boules de billard géantes et les méchants monstres insectes

CLOUD KINGDOMS offre une action de jeu d'arcade prenante jusqu'à la fin ! Chacun des 32 niveaux est totalement différent. Explorez-les tous et régalez-vous grâce à des images fantastiques, des effets sonores et une jouabilité géante avec le joystick.

Vous n'arriverez tout simplement pas à éteindre ! ! !

- Avec des bumpers de flipper, de la glace, des aimants, des trous noirs, des pièges, des piscines d'acide, des portes condamnées... trop d'éléments pour tous les nommer !
- Objets à collecter sur chaque écran : diamants, fruits, fleurs, clés, coffres aux trésors
- Objets supplémentaires : ailes, pots de peinture, horloges, chaussures bondissantes, chaussures de course, boisson gazeuse et potion
- La version ST offre la même qualité de son que la version Amiga
- Par Dene Carter, le créateur de titres hit tels que « Druid » et « Enlightenment »

Disponible fin avril sur ST, Amiga, CBM 64, IBM PC.

DISTRIBUE PAR UBISOFT

1, voie Félix Eboué
94000 Créteil

MILLENNIUM

Light Years Ahead

LE BIDOUILLEUR MALADE

COMPATRUCS

ULTIMA IV

C'est Hidden qui se réveille et qui nous envoie un Compatruc pour Ultima IV. Il y a aussi joint quelques conseils pour progresser plus facilement, mais comme ce n'est pas l'objet de la rubrique, je vous propose de les lire en rubrique Soluces sur le 3615 GEN4, où l'Aventuner Fou a déjà laissé d'autres excellentes solutions. Tapez *SOL sur le menu général.

Grâce à ce Compatruc, présenté une fois de plus sous forme de tableau, vous allez pouvoir modifier vos personnages. Avec PC Tools, éditez le fichier PARTY.SAV. Si vous n'avez pas de fichier de ce nom, lancez Ultima, jouez un peu et sauvegardez une partie. Lisez le tableau des déplacements (donnés en décimal) où il vous faut travailler. Voici maintenant quelques notes pour ne pas modifier n'importe quoi n'importe comment. Les déplacements sont donnés en décimal et les octets en hexadécimal.

Points de vie: modifiez les deux octets donnés. Si vous voulez 594 points, tapez 52 02, et qu'on n'en parle plus.

Expérience et niveau. 4 octets à modifier. Pour le niveau 8, tapez 20 03 0F 27. Pour le niveau 7, entrez BC 02 F5 18. Pour le niveau 6, saisissez 52 08 F6 09. Pour le niveau 5, pianotez F4 01 FE 04.

Caractéristiques. c'est une séquence de 8 octets codés de la manière suivante: 32 00 32 00 32 00 XX 00. "XX" est une variable, qui doit prendre les valeurs suivantes: 32 (barde, paladin et ranger), 00 (guerrier et berger), 4B (druide), 19 (forgeron), ou 63 (mage).

Il faut faire attention à respecter les niveaux, ne donnez pas trop de points de vie à un personnage ayant un niveau faible.

Armement: le premier octet des déplacements donnés concerne les armes, et le troisième concerne les armures (laissez tomber le deuxième).

En changeant le premier octet (armes), vous obtiendrez: mystic sword (0F), magic box (0D), magic axe (0B), magic sword (AC), magic wand (0E). Pour les armures: skin (00), cloth (01), leather (02), chain (03), plate mail (04), magic chain (05), magic plate (06), mystic robe (07).

Ne donnez pas n'importe quoi à n'importe qui.

Noms: pour faire une blague à vos amis, vous pouvez modifier les noms des personnages en les remplaçant par les leurs, puisque ça vous amuse. Les noms ne doivent pas être trop longs et doivent être suivis d'un 00.

Sexe et numéro: le premier octet (en déplacement 44 pour votre personnage, pour vous repérer) concerne le sexe (femme: 0C, homme: 0B). Le second force le numéro, et on n'y touche pas.

Santé: guérit (67) ou empoisonné (50).

Par ailleurs, voici d'autres déplacements bien utiles: en 342 (décimal, toujours), en entrant 42 (en hexadécimal encore), vous obtiendrez 66 torches. En 344, entrez 42 et vous aurez 66 gemmes. Pour avoir 66 clés, modifiez le déplacement 346 en entrant 42. Pour avoir un sextant, écrivez 01 au déplacement 348. Pour devenir un Avatar, écrivez 00 aux déplacements 326, 328, 330, 332, 334, 336, 338 et 340.

Les ingrédients sont stockés alphabétiquement (de A à H) dans les déplacements 398 à 413, tous séparés les uns des autres par un 00. Pour avoir 66 ingrédients de chaque sorte, Hidden vous invite à rentrer la séquence 42 00 42 00 42 00 42 00 42 00 42 00 42 00 42 00.

Faites de même pour les sorts, situés aux déplacements 399-464. Vous rentrez la même séquence, et on n'en parle plus.

Merci Hidden, et comme tu dis, à la prochaine! Quand tu veux!

DEPLACEMENTS POUR LES PERSONNAGES

Action	Perso	Jaana	Julia	Dupre	Geoffrey	Shamino	Mariah	Katrina
Points de vie	8-9	47-48	86-87	125-126	164-165	203-204	242-243	281-282
Exp & Niveau	10-13	49-52	88-91	127-130	166-169	205-208	244-247	283-286
Caractéristiques	14-21	53-60	92-99	131-138	170-177	209-216	248-255	287-294
Armes	24-26	63-65	102-104	141-143	180-182	219-221	258-260	297-299
Nom	28-38	67-77	106-116	145-155	184-194	223-233	262-272	301-311
Sexe et n°	44-45	83-84	122-123	161-162	200-201	239-240	278-279	317-318
Santé	46	85	124	163	202	241	280	319

ARKANOID

Un connecté anonyme vous conseille de taper "PBRAIN " (avec l'espace) dans le tableau des highscores. Grâce à quoi vous pourrez repartir de l'écran où vous aviez perdu.

COMMOTRUCS

Gillus, Toubab et Arioch n'ayant pas d'Amiga, c'est Castorax qui s'y colle. Utilisez soit Smartdisk, soit CMON. Si quelqu'un a écrit un éditeur de secteur équivalent à Discpac sur ST, qu'il fasse signe. Si personne, on le fera.

FIGHTER BOMBER

Sous Smartdisk, sur le disque 2, block 2, aux offsets 26-27, écrivez 00 0F. Vous sauvez sans recalculer le checksum, vous êtes bien aimable. Merci Castorax.
Je le cite, c'est plus simple : "en sélectionnant le premier pilote de la liste, (sans changer le nom sinon tout est remis à 0), vous avez accès à toutes les missions. Salutations à Mister Logo et Copman". Ca y est, on leur laisse le micro deux minutes, ils en profitent pour saluer les copains.

DARIUS +

Pour obtenir des vies infinies, Castorax a pris Smartdisk, a cherché 53 6E 0F 4C 6A 26 et a remplacé par 4E 71 4E 71 6A 26. Vous sauvez, en recalculant le checksum, cette fois ci. On n'en parle plus.

SIM CITY

Sauvegardez une partie sous le nom de ESSAI (ou ZBAFI si vous préférez).
Sous CMON, tapez les instructions suivantes : L ESSAI 50000 (ou ZBAFI)[return], e 50C24 [return] (respectez le "e" en minuscule), 0FFFFF [return],[return],S ESSAI 50000 56A80 [return] (ou ZBAFI). Castorax vient de vous offrir la modique somme de 268 millions, de quoi construire une ville d'aéroports.
Ceci dit, si vous appréciez l'humilité, en tapant FUND (en majuscule) pendant le jeu, vous avez 10000 dollars de plus. Ca marche sur MAC, PC et AMIGA. Sur ST, je ne sais pas, faut pas rigoler.

TWINWORLD

Castorax vous propose de devenir invulnérable, ça vous branche? Cherchez 08 00 00 00 66 00 00 84 et remplacez par 08 00 00 00 60 00 00 84. Ne recalculez pas le checksum.

BLACK TIGER

Et 65535 pièces, ça vous dit, mhhh? En block 28, à l'offset 76, remplacez 33 FC 00 C8 par 33 FC FF FF. C'est de Castorax (à chaque fois que je cite son nom, il me paie, je vais pas me gêner!) qui n'a pas fini puisqu'il propose aussi les 65535 vies, d'entrée d'jeu, d'emblée, j'veux dire. En offset 9E, remplacez 33 FC 00 05 par 33 FC FF FF. Ne recalculez pas le checksum, malheureux.

SPHERICAL

C'était un jour où Castorax ne pouvait plus voir ni Smartdisk ni CMON, c'était physique. Voici donc les codes pour Spherical : RADAGAST, YARMARK, ARCSLAYER, SKYFIREMIRGOL (un joueur), GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL (2 joueurs). Message personnel : on met les espaces après les virgules, pas avant.

DYTER 07

Le même jour. Castorax. Cheat-Code. Sur la page de présentation, tapez GIB (en majuscules), puis pendant le jeu, S remet l'énergie au maximum, et W donne toutes les armes. Ouand on tape OBI sur la page de présentation, on accède à un joli éditeur grâce à quoi on peut écouter les musiques du fameux Karsten Obarski.

P47

Castorax, le lendemain. Il a repris son Smartdisk et il a trouvé les vies infinies. au block 156, remplacez 53 79 00 00 93 FE par 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculez pas le checksum. Pour être invulnérable, au block 155, en offset 80
remplacez 53 79 00 00 B4 28 par 4E 71 4E 71 4E 71
Recalculez tout ce que vous voulez, sauf le checksum.

LES INCORRUPTIBLES

Rdsza, tiens, que fait-il là? Donc, Rdsza, qui devrait changer de pseudo et que je traite de roumain si je veux, ce n'est pas une insulte, Rdsza, donc vous donne les codes. Pour le 2ème niveau, faites pause et tapez BRIDGE ROLLS. Pour le 3ème, faites pause et tapez MAC N ALLEY.

ATATRUCS

X-OUT

C'est offert par Gillus et ce sont les crédits infinis. Sous Discpac (le meilleur éditeur de disque de toute l'histoire des Atatrucs, dispo pour 20 francs à la Boutique de Pressimage, 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 Paris, ouverte de 10h à 13h et de 14h à 19h (à 16h le samedi), je dis ça pour les gens comme Nicolas Jousse, qui ne la connaissent pas encore. Et même si tout le monde la connaissait, je le dirais quand même, je m'exprime librement dans ce magazine, sinon j'arrêterais immédiatement d'y bosser. (NDLR : Stop!). Cherchez 91 B9 00 07 FE 00 61 00 et remplacez 91 B9 par 60 04. Easy.

PINBALL MAGIC

Depuis que tous les barmen de Cannes et de sa région ont interdit l'accès de leurs bistrots à Gillus pour des raisons que je vous raconterai le mois prochain, Gillus joue sur des micro-flippers. Ce qui lui permet de trouver les balles infinies, c'est meilleur pour sa santé. Editez le fichier PRG qui est dans le dossier AUTO et cherchez 53 50 66 00 00 6E. Remplacez 53 50 par 4E 71.

TWIN WORLD

Toubab vous donne les vies infinies pour ce jeu, même si vous avez du mal à le copier avec votre copieur Domaine.

Public (comme Fast Copy 3, par exemple) Vous copiez le disque 1 de votre orginal (c'est légal tant qu'elle reste chez vous) en mode protégé (avec Fast Copy 3, par exemple, que nous vous installerons en "haha-téléchargement" quand celui-ci sera prêt) Si la copie ne marche pas, c'est pas grave. Editez cette copie et, sous Discpac, en secteur 97, remplacez 4A 79 00 00 8F 10 66 par 4E 71 4E 71 4E 71 60. Pour avoir 153 boules bleues. Secteur 111, cherchez 13 FC 00 04 00 00 A2 3C et remplacez le 04 par un 99 Ensuite, sauvez, éteignez, allumez, chargez votre disque original 1, attendez 10 secondes, montre en main, retirez le disque original, insérez la copie (qui marche ou pas), attendez la presentation, retirez la copie, mettez le disque original, et jouez, qu'on en parle plus.

JUMPING JACK SON

Toubab il cherche 52 39 00 00 04 CF il remplace 52 39 par 60 04 et vies infinies il cherche 53 39 00 00 04 C9 il remplace 53 39 par 60 04 et cassettes infinies.
Aprés il cherche 13 FC 00 01 00 00 01 C5 il remplace le premier "01" par le numéro du niveau (en hexa) où vont commencer.

KID GLOVES

Arioch a édité le fichier CODE520 DAT, il a cherché 20 7C 00 05 09 AC 4A 50 67 00 00 42 53 50, il a remplacé 53 50 par 4E 71 et il est fier de lui, il a trouvé les vies infinies, l'autre, lui Pour les sorts, c'était moins facile, il fallait chercher 20 7C 00 05 09 DA 30 BC 00 01 31 7C 00 03 et remplacer le 01 par un 02 pour avoir le laser et le 03 par une valeur de 01 à 09 Mais là où ça s'est sacrément corsé, c'était pour le choix du tableau de départ. Il a cherché 20 7C 00 05 09 E4 30 BC 00 00 et remplacé le dernier 00 par une valeur de 00 à 32 Pour l'argent et les bombes, c'était plus facile, il lui a suffi de chercher 42 68 00 04 31 7C 00 03 00 06 31 7C 00 01. et de remplacer le 03 par une valeur allant de 01 à 1E (argent) et de changer le 01 par une valeur de 01 à FF (bombes) Pour finir, il a cherché les clés infinies, parce que c'était vraiment du gâteau (je cite "C'était vraiment comme rentrer dans du beurre!"). Il fallait chercher 28 7C 00 05 09 C0 4A 54 67 00 FF D0 53 54 et remplacer 53 54 par 4E 71.

LIVINGSTONE 2

Pour ce jeu, le code du deuxième niveau est 15215 (suivi d'un classique [Return]). Pour les vies infinies dans la première partie, il faut éditer le fichier DATA.1 et chercher 53 40 6A 00 00 1E 30 39 pour remplacer 53 40 par 4E 71. Pour les vies infinies dans la seconde partie, il faut éditer le fichier DATA 2 et chercher 53 40 6A 00 00 24 30 39 pour changer le 53 40 par un 4E 71 des familles

PIPEMANIA

Ils ont été deux à donner des codes des premiers niveaux, Arioch et Med l'Aventurier Les voici: HAHA, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI, GRIP, TICK, DOCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD

SONIC BOOM

C'est Arioch, tout seul cette fois-ci, qui a fait le sale boulot (Je cite: "j'ai fait beaucoup d'efforts"). Sur le disk 1, remplacez 53 38 0E 1A par 60 02 4E 71 (crédits infinis) Remplacez 53 38 36 F1 par 60 02 4E 71 (vies infinies pour le joueur 1) et 53 38 36 FF par 60 02 4E 71 (pour le joueur 2).

FOURMI STORY

Je fatigue. Toubab vous donne des vies infinies pour ce .. pour ce jeu, et voilà, il faut simplement chercher 4A 79 00 00 A4 DE et remplacer 4A 79 par 4E 75

WEIRD DREAMS

Là, c'est Superlolo qui a trouvé les vies infinies Dans le dossier AUTO, éditez le fichier qui fait 65418 octets Vous n'avez plus qu'à l'éditer A la limite , si vous voulez remplacer 4A 68 00 1E 6B 0C 61 00 par 31 7C 00 05 00 12 4E 75, ne vous gênez pas pour moi, c'est en ottset E2B4

E-MOTION

Pour Arioch, les vies infinies vous proposent d'éditer le fichier E-MOTION Cherchez 30 38 4D E6 53 00 6A 04 et remplacez 53 00 par 4E 71 Energie infinie
Cherchez 53 78 4D E8, et remplacez par 60 02 4E 71, à faire deux fois.

IMPOSSAMOLE

Editez le fichier MST IMG Si vous ne trouvez pas ce fichier, c'est qu'il s'est caché, mais voici un petit truc GfA pour le retrouver, on ne va pas se laisser faire. En GfA, tapez le listing suivant (si le fichier n'est pas caché, on n'en parle plus, ne tapez rien, attendez que je vous fasse un signe):

```
N$="A \MSG IMG"
retour%=GEMDOS(67,L V n$,1,0)
IF retour%<0
PRINT "Mêlons-nous des erreurs!"
ENDIF
```

Bon On charge Discpac, et on édite MST IMG Pour l'énergie infinie, cherchez 91 39 00 00 BB 74 6F 00 00 BC et remplacez 91 39 par 60 08. Puis cherchez 04 39 00 01 00 00 BB 74 6F 00 00 7C et remplacez 04 39 par 60 0A Easy Merci Arioch

CRACK DOWN

Editez le disque 1 Anoch. Pour les vies et les bombes infinies, remplacez 4E F8 05 00 par 60 00 01 E0
A présent, au boulot Cherchez la chaine 60 FA 4E 75 00 00, positionnez-vous sur le 00 00, et tapez (à la suite, sans vous poser de questions): 33 FC 60 02 00 00 0D 92 33 FC 60 02 00 00 0D B4 33 FC 60 02 00 00 2E 1A 33 FC 60 02 00 00 0C B2 33 FC 60 02 00 00 0C D4 33 FC 60 02 00 00 18 02 4E F8 05 00 Mais c'est tout un programme! Oui

Allez, rendez-vous au mois prochain, comme d'habitude, hein?

DEMOS Concours

ASHIV, l'importateur exclusif de l'Amiga en France, offre un Archimedes A3000, accompagné de son moniteur multisynchro, aux auteurs des meilleures démos, l'une sur ST et l'autre sur Amiga, ce qui nous donne bien deux Archimédes. Le thème de cette démo devra obligatoirement être le 3615 GEN4, et elle devra nous parvenir avant le 31 Mai. Notre adresse : 3615 GEN4, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

Bien entendu, votre démo devra tourner sur toutes les configurations (520ST ou Amiga500, gaffe aux versions des Roms). Si nous recevons une démo qui ne marche que sur un ST sur trois, nous l'éliminerons impitoyablement. Une seule exception : nous ne vous reprocherons rien si votre démo ne fonctionne pas sur STE, cette machine n'étant finalement pas si compatible que ça avec le ST. Par contre, vous ne pouvez pas faire de démo STE, non non. A moins de nous envoyer aussi une démo ST...

La démo devra être absolument originale, c'est-à-dire qu'il ne vous suffit pas de reprendre une démo déjà existante en la modifiant un petit peu. Nous pensons connaître toutes les démos et intros existantes (Watsit passe ses week-ends à en collecter), et que nous détecterons instantanément tout fraudeur. Il est par ailleurs rigoureusement interdit de reprendre des musiques ou des graphismes provenant de jeux du commerce, ces éléments étant copyrightés par l'éditeur. Ceci dit, vous avez le droit de digitaliser, de soundtracker. Bonjour la Sacem. Vous pouvez utiliser des sources existants, du moment qu'ils sont en libre circulation. Mais vous y perdrez en originalité...

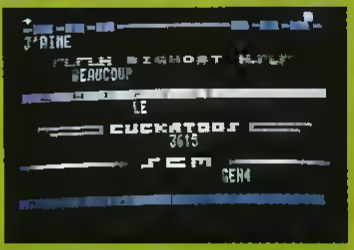
Seule la réalisation sera prise en compte par le Grand Jury, qu'importe les langages ou même les logiciels utilisés. Vous avez parfaitement le droit de nous envoyer une démo faite avec Spack, en STOS Basic, en Lisp... Ce que vous voulez, du moment que ça nous impressionne beaucoup.

A ce propos, nous commençons à en recevoir, elles sont pour certaines très belles. La seule que nous ayons pu prendre en photo, c'est celle d'Alain Mondoloni (il nous a autorisé à donner son nom, rassurez-vous) car il avait prévu une option "gel d'écran". Autant que possible, suivez son exemple, quoique ça vous regarde, si vous ne voulez pas voir votre démo dans Génération 4.

Puisque nous avons abordé le sujet et que cette question revient souvent .. Une fois pour toutes, oui, vous pouvez être certains que nous tairons votre identité si vous le demandez. De même, nous nous engageons à ce que vos coordonnées ne sortent pas de nos locaux, nous ne faisons pas dans le genre chasseurs de têtes!

Les meilleures démos seront installées en téléchargement et diffusées au sein de compilations dans le cours de l'année.

Vous avez été nombreux à nous annoncer votre participation, nous attendons donc vos envois. Les résultats seront publiés dans le numéro Juillet-Août, qui sortira fin Juin. Les gagnants seront contactés d'ici là...



ASHIV OFFRE DEUX ARCHIMEDES!
ASHIV, importateur exclusif de l'Archimedes en France.

L'INDIC DE JÉROME LANGE

I- LE BASSIN DE MAUPITI ISLAND

La Statue:

Le bassin est à marée basse de 4 à 5 heures et de 16 à 17 heures. Dès que le niveau d'eau baisse, la statue apparaît.

Il suffit alors de la "regarder" pour l'ajouter à la liste des éléments intéressants du menu "votre avis sur.." au sein du mode dialogue.

Interrogées à son sujet, certaines personnes répondent:

"La statue s'appelle Oualassou. Les Maupitis l'ont immergée dans le bassin il y a longtemps." (Bob)

"Un phénomène inexplicable vide le bassin à heures fixes. C'est un de ces miracles de la nature que la science ne peut expliquer. Les Maupitis croyaient à de la magie. Oualassou (le roi de la source en créole) les protégeait contre le démon du bassin." (Maguy - Anita)

"L'homme blanc a offensé Oualassou." (Juste)

Déductions:

La statue, placée par les anciens habitants de l'île dans un but évident de protection, est inaccessible car entourée de sables mouvants: elle doit néanmoins révéler certains des secrets de l'île.

"Prendre" les jumelles de la cabine de Bruce (casier du bureau).
"Lire" ce qui se trouve sur le socle de la statue. A l'aide d'un miroir, **relever les inscriptions**, les **conserver** pour l'avenir.

De nouvelles revélations de Jerome Lange le mois prochain

Le caisson étanche:

Il apparaît le 1er février (2e jour) à 5 heures, et disparaît deux heures plus tard (on est assommé si l'on se trouve au bassin à ce moment-là).

"Observer"

5.00 AM au bassin:
"Anton regarde le caisson étanche dans le bassin... Il est ébahi."

5.30 AM à l'embarcadère:
"Un caisson, dit Bruce. Tu as rêvé." - "Il est soûl, dit Roy".

6.00 AM au bassin:
"Bob regarde le caisson. Il reste indécis... Perplexe même..."

12.00 AM au bassin:
"Le caisson était dans le bassin, dit Bob. Aussitôt, le visage de Chris s'illumine."

Déductions:

1. Quelqu'un a fait disparaître le caisson puisqu'on est assommé sur place.

2. Anton, Bob, Bruce, Chris et Roy ont appris l'existence du caisson. Chris l'apprend après la disparition.

3. Le caisson est apparu à marée montante: c'est la variation du niveau d'eau qui aurait permis son arrivée dans le bassin.

"Regarder" derrière la statue à marée basse.
Il existe une "**partie souterraine du bassin**", inabordable de ce côté, peut-être accessible par une autre ouverture, et d'où pourrait provenir le caisson..

LES SOLUTIONS DE L'AVENFOU:

3615 GEN4

TAPEZ *SOL SUR LE MENU GENERAL

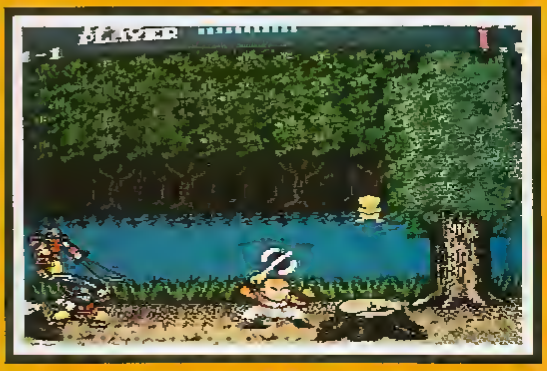
GRAND CONCOURS SODIPENG

Gagnez deux Coregrafx!

Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez d'une console? Ne cherchez plus!

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper *Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



PETITES ANNONCES

Amiga 2000 B + 1 Mo chip ram + moniteur 1084 stéréo + 2 ième drive interne 11000F. Disque dur GVP 40 Mo (11-19 ms) : 6000 F. Carte accélératrice 68020 + coprocesseur arithmétique 68882 peuplée 2 Mo 9000F. Le tout: 25000F. Demander Chris après 21 h au 43 24.36.50.

Legend Software recherche Programmeurs ST, Amiga, PC, CPC, C64 et Graphistes ST, Amiga. Adressez vos réalisations à Legend Software, Immeuble Germanium 80 av des Buttes de Coecsmes 37500 Rennes. Tél: 99.38.36 38. Auteurs: contactez-nous.

AMIGA

Incroyable! Des disks du domaine public Amiga à 15F pièce + collection Fred Fish disponible jusqu'au 282 ième. Catalogue gratuit à : AMIGAMANIA, 13 av Jean Jaurès, 73000 Chambéry. Joindre 2 timbres à 2,30 F.

Vends Amiga 500 excellent état, prix 2800F. Vernon. Tél. 32.21.61.67.

Vends Amiga 500 + 1084 + joysticks. Mars 90 (facture). Le tout 5500F. Tél. 43.05.64.62.

Vends Amiga 2000 + second lecteur 8500 F. Ecran 1084 1600F. Extension 2 Mo : 3000F. Livraison domicile sud est. Jacques au 90.42.07.70 le soir.

Vends pour Amiga : Kick Off Prolongation (50F), Full Métal Planète (50F), Sim City (70F), Gold of the Americas (50F), Deluxe Paint III (100F), Falcon (70F).. Tél après 20h au 91.71.56.95 (Jérôme).

Vends originaux sur Amiga : Test Drive II (200F), Dragon Ninja (100F), Beach Volley (150F), Cabal (150F). Tél : 26.65.82.26 après 18h.

Vends Amiga 2000 révision 6 de novembre 89 + moniteur 1084 garantie 2 ans + lecteur externe + 2 pro 500 + inverseur joystock 2/souris + disks. Parfait état 12400F. Tél: 48.26.86.75.

ATARI

Vends 1040 + SM 124 : 3200F. Sons synthé studio M1-M3R V50 D20, 10, 5 110- YS100, YS200-K1 K5-ESQ1-SQ80-JU-NO-MT32-DX7,11FD-TX81Z-DX11,21,27-CZ Casio-Sampling S50, S550, 330, W30... Tél (16) 61.55.17.11.

Vends 520 STF DF + Spectrum 512 + nbreux originaux (drakkhen, Populous, Bat, Hard Drivin, ect) + revues. 2500F. Laporte Yves, 10 esp de la Pinède Villelontaine. Tél: 74.96.30.72.

Vends 16 originaux récents ST: Foot et Foot US, Volley, Hockey, Golf, Tennis, B.A.T, Conflict Europe, Maxi Bourse. Tél à Thierry au 45.48.70.78 après 18h pour liste et prix.

Vends 520 STF + moniteur couleur SC 1425 état neuf sous garantie + souris + housses + jeux + emballages d'origine : 4000F. Paris, Gilles au 45.29.47.96 (journée).

Vends Atari 1040 STF avec écran monochrome plus de nombreux jeux et logiciels. Drive récemment révisé. Le tout pour 4000F. Téléphoner à Ph. Chevalier au 60.10.14.06.

Vends Hard-copieur pour Atari ST. Demander Sébastien Bergot au 21.20.59.23.

Vends 520 ST (DF) + 2 joysticks + 1 sélecteur de face + jeux + souris + boîte de rangement de disks. Le tout 3600F + frais de port. Tél. 56.60.35.21, Xavier.

Cherche contact sur STF/E en région parisienne. Contacter Michaël au 34.10.35.90 (Argenteuil).

Vends Atari 520 STF + souris + joystick + boîte de rangement + revues + jeux et utilitaires. Prix 3200F. Tél. 45.69.06.72 après 17h, demander Luc.

Vends 520 STF, moniteur couleur SC 1425, support écran, joystick, utilitaires (Calcomat, Datamat, Textomat, Basic GFA), jeux (Monopoly, Yams, Trivial Pursuit, Fire & Forget, Off Shore, Crash Garret). Revues ST Mag (17), livres Applications et programmation. L'ensemble : 5000F. Tél : 99.66.73.74 (19h et week-end).

Vends Atari méga ST2 + mégafile 30 + imprimante Epson LQ 500 + tt de texte (valeur au 04/89 : 28500F neuf) : 18000F. Tél. 99.81.26.46 HR.

Vends Atari 1040 ST + écran monochrome + imprimante Epson + cable péritel + jeux + tt de texte. Prix 6000F. Tél. 93.73.41.41 HR. Mme Rossignol.

Vends Atari 520 STFDF + SC 1425 + lecteur externe 5,25+ 2 joysticks + nbreuses disquettes 5,25 (100) et 3,5 (50) vierges. Prix 4500F. Tél. 16.1.64.58.97.64. Nicolas.

Vends Atari 520 STF lecteur DF + moniteur 1425SC valeur 5000F + 16 jeux originaux valeur. 4800F + 1 joystick + souris + 1 livre "Bien débuter" valeur: 200F neuf + nbreux magazines. Servi 6 mois, excellent état. Le tout vendu 3700F. Tél. 64.94.85.18, Madame Martin, 20 rue J.E Guettard 91150 Etampes.

Vends 520 SF (DF) étendu 1 Mo, entièrement révisé + souris + tapis + GFA avec livre + Datamat, Textomat, Calcomat + compilateur, etc. Le tout 2500F. Tél au 39.85.48.63.

Vends nbreux originaux pour Atari ST de 50 à 150 F. Exemple : Midwinter, Jet, Arche Cpt Blood, Foft... Olivier au 45 92 03 90 (après 19h)

Vends 1040 STF + Trackball + 20 originaux (Falcon, Spectrum 512...) : 3500F (valeur 7900F). Tél : 50 51.25 07 (région Haute-Savoie).

PC et COMPATIBLES

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur + souris + logiciels + joystick, TBE. Très peu servi. Tél : 30 62 54 81 après 18h. Daniel ou 34 60 13 55.

DIVERS

Urgent ! Vends CPC 6128 couleur + nbreux jeux. Chase HQ, Beach Volley, Double Action...) + housses + kit nettoyage + pistolet phaser + 25 Disquettes + revues et posters. Prix à débattre. tél : 38 73.27.63.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + les jeux les plus connus sur Amstrad. Le tout avec conditionnement : 3000F. Demander Nicolas au 46 65 93 05.

Vends console Nec + 7 jeux, valeur réelle : 5325F vendue 2800F. Tél : 34 60 34.02. Grainville Cyril, 3 ter rue Edouart Vaillant 78390 Bois D'Arcy.

Vends Sega Super System (lunettes...) + 10 jeux. Valeur : 4500F vendu 2200F état neuf. Tél : 45.23 13 98 après 19 h. Demander Boris.

Achète sur Paris moniteur couleur prise péritel (ou Din Atari). Tél : (1) 43 72 64 64 sur répondeur.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur (3 mois) servi 3 heures, à saisir : 6000F + housse + jeux + disks. Tél : (16)-1 47.00 98 95.

Vends TO 16 PC/XT DD couleur EGA + carte EGA paradise + joystick + souris + jeux et utilitaires + Basicanime + livres + cadeaux. Prix : 9900F. Tél : 42 08 64 54. Christophe vers 18h.

Vends console Nintendo + 2 jeux + 2 manettes + pistolet. Jamais servi, valeur : 990F vendu 800F. Demander Mohammad au 69 20.23.71.

AVIS

Un jeu[illegible]main de 17 ans s'intéressant à l'informatique [illegible] des correspondants français. Ecrivez-lui !

Tudor BANU
Str. Intraera Verde N° 8
70000 BUCURESTI
ROUMANIE

Si vous souhaitez avoir plus de renseignements, appelez au (1) 45 86 92 75.

SAPRISTI,
3615 GEN4 !

MABAGNOLE™

ELLE TE PLAÎT MA GTI ?... 18 BRIQUES ! SANS LES OPTIONS ! J'AI PRIS EN PLUS = PEINTURE METALISÉE= 5000 F
SUPERMARCHÉ PRISU
AH OUAIS?

L'ABS --- 15000 BALLES, LES JANTES ALLIAGE COMPÉTITION A UNE BRIQUE !!
AH OUAIS

CHAINE HI-FI, AVEC COMMANDE AU VOLANT... 14.000 BALLES, ET TU SENS LA FRAICHEUR?...
FM

AH OUAIS ?

C'EST LA CLIMATE. 12000 BALLES ENCORE EN PLUS
ALORS, QU'EST CE QUE T'EN DIS ?!

JE DIS QUE QUAND ON A UNE CAISSE PAREILLE, ON INVITE PAS SA MEUF A DINER DANS UN BOUI-BOUI !!!
CHEZ
HUILDA RACHID
COUSCOUS, FRITES, HOT DOG, CAVIAR PAS CHER

ST MAGAZINE

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX

Le magazine
des 16/32 bits

N 40 / 25F
MAI 1990

L'index complet de ST Mag !

ST

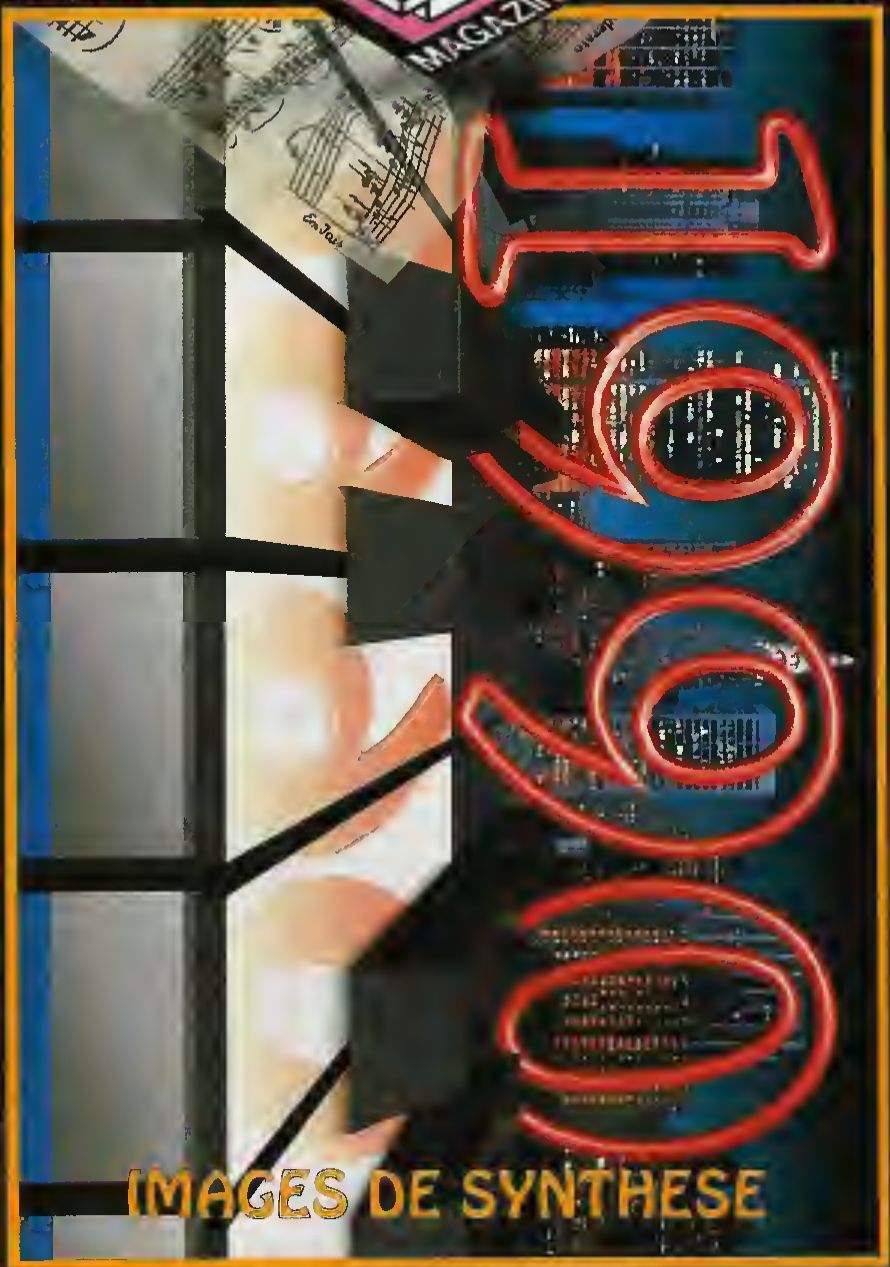
Hanovre : CeBit '90
320x256
en 512 couleurs !
Gestion :
Le raz-de-marée
BeckerCalc
A-Debug
Haute résolution
sur Minitel 2

AMIGA

L'Amiga 3000
à cœur ouvert
Trucages vidéo
MidiPack

TECHNOLOGIES AVANCÉES

VMEbus
FutureBus+
Traitement du signal :
Le DSP56001



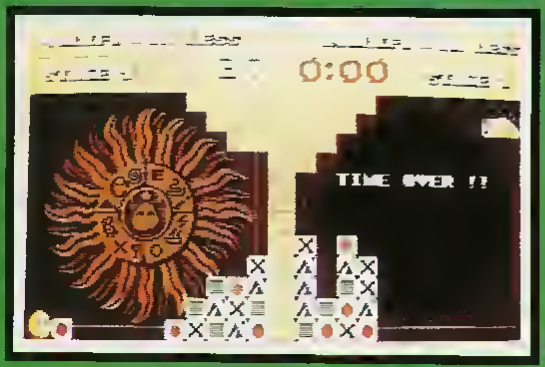
M 2907 - 40 - 25,00 F

BELGIQUE : 190 FB CANADA : 6.95SC SUISSE : 7.50 FS

SOUS LES ARCADES

PLOTTING

Jeu d'arcade de chez Taito, Plotting est un jeu passionnant ou la réflexion se révèle être un élément primordial Se jouant seul ou à deux, il s'agit d'éliminer une multitude de petits carrés, placés dans un coin de l'écran, formant eux-mêmes un carré plus grand. De ce fait, seul deux des côtés sont accessibles. Pour mieux visualiser le jeu, imaginez une feuille à petits carreaux sur laquelle vous dessineriez une grille de bataille navale Eh bien, chaque élément n'est autre qu'un de ces petits carrés, chacun d'entre eux étant marqué d'un symbole.
Vous dirigez un petit personnage capable de se déplacer sur toute la hauteur de l'écran et disposant d'une raquette



Pour éliminer les carrés, c'est très facile. il suffit de lancer votre raquette vers un des élément Elle détruira l'élément choisi, et si le cas se présente, toujours dans la direction donnée, tous les éléments possédant le même symbole à condition qu'ils forment une chaîne. Bien sûr, en revenant, la raquette sera marquée de ce même symbole. C'est à ce moment précis que le jeu devient plus dur. En effet, vous ne pourrez plus toucher que les carrés possédant ce symbole Pour accéder au côté supérieur du carré, il suffit de positionner votre personnage en haut de l'écran. De cette façon, il est possible d'utiliser les murs pour faire rebondir votre raquette vers le bas A vous de réfléchir de façon à enchaîner au mieux le maximum de carrés Pour passer au niveau suivant, vous devez réussir le "contrat" défini par le programme, c'est-à-dire détruire un nombre donné de carrés dans un temps limité.

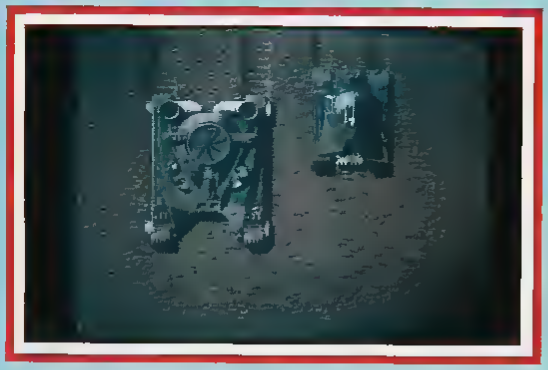
Dans les niveaux supérieurs, le carré devient plus grand, des éléments viennent entraver le trajet de votre raquette et le nombre de combinaisons permettant de réussir le "contrat" diminue fortement.
Ce jeu possède des graphismes sympa, de bons bruitages et une bonne animation. De plus il fait partie des jeux amenés à connaître un franc succès auprès du public, le facteur jouabilité intervenant de plus en plus. D'ailleurs ce n'est pas pour rien qu'une société, dont nous ne pouvons pas encore vous communiquer le nom, a racheté les droits de ce jeu et en fait actuellement une adaptation micro!

SALE'S CURVE LANCE STORM!

The Sale's Curve, la compagnie qui s'était occupée de développer les versions 16 bits de Silkworm, Gemini Wing, Shinobi, Continental Circus et Ninja Warriors, et qui était distribuée par Virgin, lance son propre label: STORM.
4 produits sont d'ores et déjà prévus pour les mois à venir, dont trois conversions de jenx d'arcade. Génération 4 vous révèle tout!

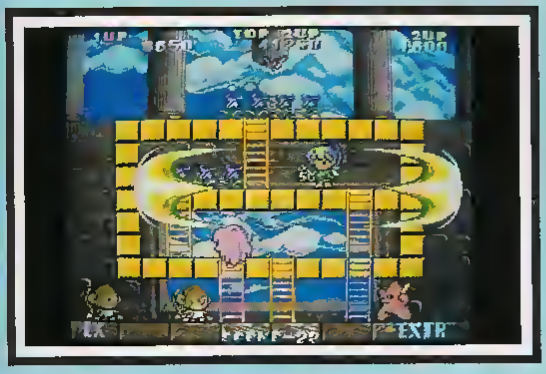
Le premier produit sortira en septembre, et n'est autre que l'adaptation de l'excellent jeu d'arcade **Saint Dragon**, un shoot'em'up assez original, à scrolling horizontal. Le jeu est en cours de réalisation, par Random Access, l'équipe ayant fait Silkworm et Ninja Warriors. Nous vous présentons ici les photos du jeu d'arcade, mais ayant vu les débuts de la conversion, nous pouvons vous assurer que ce sera un grand jeu. Les graphismes sont splendides, le scrolling différentiel est aussi bon que dans Silkworm, et le jeu charge les niveaux et les sprites au fur et à mesure, afin de ne jamais stopper le cours de la partie! Le soft sera disponible sur Amiga et ST.

Le second jeu est également réalisé par Random Access, et se nomme **SWIV**. Il paraît que cela ne veut pas dire SilkWorm IV. Cependant, il s'agit d'un shoot'em'up, à scrolling vertical certes, mais avec une jeep et un hélicoptère, tout de même. Sérieusement, le jeu s'annonce encore meilleur que Silkworm, avec des sprites gigantesques, comme vous pouvez le voir d'après les photos accompagnant cet article. Plus de détails prochainement... SWIV sortira sur Amiga et ST, au mois d'octobre.



Il faudra ensuite attendre début 91 pour avoir les deux autres softs, qui sont des licences d'arcade. Le premier est **Big Run**, cette fabuleuse course retraçant le Paris-Dakar. Depuis Buggy Boy, aucun autre jeu de ce genre n'a été bien adapté sur nos micros, et connaissant la qualité des jeux adaptés par Sale's Curve, on peut dire que l'espoir renaît, d'autant plus que Big Run est incontestablement le meilleur jeu du genre.

Le dernier jeu, nommé **Rod-Land**, est un jeu dans le geme Bubble Bobble Il n'est pas encore sorti dans les salles d'arcade, mais promet déjà d'être un gros titre, tant ce genre de jeu connaît toujours un succès important. En plus d'être jouable à deux à la fois, Rod-Land possède des graphismes vraiment beaux, ce qui est rare pour ce type de jeu Vous y jouez deux magiciennes qui doivent zapper a l'aide de baguettes magiques tous les monstres à l'écran, les monstres en question étant des animaux divers, comme des requins, des lapins, tous ayant un look assez loufoque Il en est de même pour les monstres de fin de niveau Vous devrez ainsi faire face à un éléphant géant faisant du trapèze Rod-Land devrait être une conversion assez facile, que nous verrons sur Amiga et ST d'ici le début de l'année prochaine



Comme vous le voyez, Storm semble devoir rapidement devenir un label important, ne serait-ce que par les titres qu'ils préparent déjà. De toute manière, nous reviendrons plus en détail sur ces jeux, dès qu'ils seront un peu plus avancés.

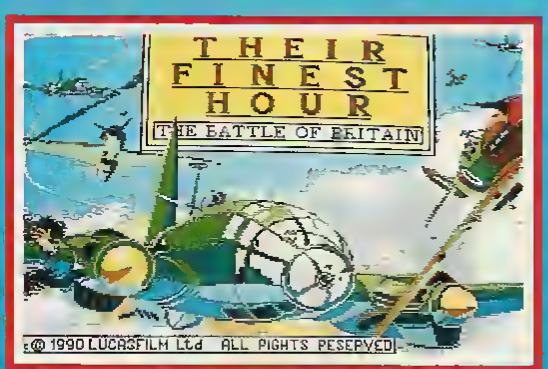
LUCASFILM GAMES

CONTRE-ATTAQUE

Après avoir fait un carton l'année dernière en France, avec Zak Mac Kracken, Indiana Jones, puis Maniac Mansion, Lucasfilm Games devrait une nouvelle fois faire fort avec sa nouvelle gamme de produits, dont Battle Of Britain et Loom, déjà testés sur PC... Au Trade Show, il nous fut possible d'apprendre quelques-uns d'entre eux, que nous vous dévoilons ici... Indiana Jones, qui récolta quatre 4 d'Or cette année, fut un succès incroyable, grâce entre autres à une version française excellente. Nous vous proposons donc une interview rapide de Janine Pitot, traductrice chez Lucasfilm Games.

LES PROJETS

Battle Of Britain arrive très prochainement sur Amiga et ST, et nous vous proposons ici une première photo de la version Amiga. **Loom** quant à lui a un peu de retard, puisqu'il ne sortira pas avant juin sur Amiga et ST, mais il sera entièrement en français.



Les projets en cours sont nombreux, et comprennent **Secret Of The Monkey Island**, le nouveau jeu de l'auteur de Zak Mac Kracken et Maniac Mansion C'est un jeu dans le même genre, bourré d'humour, mais se déroulant dans le monde des pirates, avec un scénario très original
Dans la lignée de Battlehawks 1942 et Battle Of Britain, **Secret Weapons Of The Luftwaffe** sera un simulateur dans lequel vous piloterez des avions allemands qui n'ont jamais volé, mais dont les plans étaient fait. Si la guerre avait continué, ils auraient vu le jour... et ces avions en question sont d'incroyables machines, avec des formes étranges pour certains. L'un d'eux était fait pour passer sous l'ennemi, car il tirait au-dessus de lui! Un projet fou, qui devrait voir le jour sur PC d'ici la fin de l'année, et le début 91 pour Amiga et ST

D'autres projets sont en travaux, comme un nouveau jeu d'aventure basé sur **Indiana Jones.** Le scénario est encore une fois de George Lucas et Steven Spielberg, et c'est le scénario du quatrième Indiana Jones, qui ne sera certainement jamais fait, puisque Harrisson Ford ne veut plus reprendre le rôle. Quoi qu'il en soit, si nous n'avons pas le film, nous aurons déjà le jeu!

Les autres projets sont plus lointains, mais Lucasfilm Games compte sortir 2 autres simulations, 2 jeux originaux (dans la lignée de Loom), et bien d'autres jeux d'aventure. Doug Glen, présent au Trade Show, nous confiait à ce sujet qu'il y aurait assurément du **Star Wars** dans l'air. Il devrait normalement y avoir un jeu par film, soit trois pour le moment, et ils incluraient quelques phases d'action! Mais comme on soupçonne Lucas de nous préparer un nouveau film de la Saga pour bientôt, le projet pourrait être encore plus important qu'à première vue...

Le cinéma est encore au rendez-vous avec Lucasfilm Games, puisque le scénariste de Rencontres du Troisième Type écrit actuellement un scénario pour un jeu d'aventure. Voilà qui promet!

Concernant les adaptations d'anciens jeux sur Amiga et ST, comme Ballblazer et Rescue On Fractalus, ils sont en cours de réalisation chez Rainbow Arts. Ils sortiront d'ailleurs sous le label Rainbow Arts, d'ici la fin de l'année ou le début 91, et se nomment **Super Ballblazer** et **Return To Fractalus.**

Plus de détails sur ces projets, d'ici quelque temps!

INTERVIEW DE JANINE PITOT

GEN4 : Janine, tu as reçu beaucoup de félicitations pour ton travail de traduction des logiciels de Lucasfilm. A quel moment as-tu découvert que tu avais un talent pour la traduction ?

JP : Cela fait des années que j'étudie l'anglais et le français. J'ai été élevée en France et je vis aux Etats-Unis depuis 10 ans. Je suis donc bilingue, et je connais bien les deux cultures. Je pense que la connaissance du contexte culturel est un grand avantage pour la traduction. J'ai fait des traductions auparavant qui étaient plutôt dans le domaine technique. Par comparaison la traduction de jeux vidéo est bien plus agréable à faire. Je me suis plongée dans l'ambiance du jeu, et c'était un plaisir de traduire. Je crois que pour réussir un travail, il faut avant tout l'aimer.

GEN4 : La plupart des traductions anglais/français manquent de vie, de naturel. Les textes français des jeux Lucasfilm semblent pourtant avoir été écrits par des Français. Comment as-tu fait ?

JP : Je crois que l'important est de se mettre dans la peau du personnage que l'on traduit. Avant de commencer une traduction je me familiarise avec le jeu, son ambiance, et le ton du dialogue en anglais. Ensuite, je traduis le texte en essayant de rester très proche de l'original, et dans un deuxième temps je m'éloigne du mot à mot pour essayer de capturer le "feeling" du jeu, en particulier l'humour et le rythme. Joelle Chartier, mon assistante m'a aussi beaucoup aidée. Souvent, nous avons dû discuter de nos points de vue différents sur une traduction et aboutir à une troisième expression.

GEN4 : Le personnage d'Indiana Jones, dans le film et dans le jeu en anglais, est vraiment un personnage américain, mais comme c'est un jeu d'aventure le joueur doit se mettre dans la peau d'Indiana Jones, donc il doit avoir un côté auquel les Français peuvent s'identifier.

JP : Il reste toujours très américain, mais bien sûr de la façon dont il parle, il doit utiliser des expressions bien françaises. Ça ne m'a pas posé de problème, parce que je crois que les Français peuvent facilement s'identifier à Indy. Il est bagarreur, il est fort, et il est malin, des qualités bien françaises je crois.

GEN4 : Quand tu as trouvé des blagues qui ne pouvaient pas se traduire en français, qu'est-ce que tu as fait ?

JP : J'ai essayé de mettre une autre blague à la place. C'est important de conserver l'humour, mais bien sûr, certaines expressions sont intraduisibles d'une langue à l'autre.

GEN4 : Parlons un peu de Lucasfilm... Comment es-tu devenue traductrice ?

JP : C'est par hasard. J'étais secrétaire à Lucasfilm il y a trois ans, et il se trouve qu'après une longue absence je suis revenue pour faire du travail temporaire. A ce moment-là, j'ai rencontré un producteur de jeux, et il m'a demandé si je serais intéressée par ce travail. J'ai tout de suite pensé que ce serait un travail qui me plairait, car il me permet d'utiliser ma connaissance en langues, et aussi en informatique.

GEN4 : Parle-moi du Skywalker Ranch.

JP : C'est un environnement privilégié, et il n'y a probablement pas d'équivalent en Amérique ou en France. D'abord c'est en pleine nature, et c'est très beau. Les bureaux où l'on travaille sont de véritables maisons de campagne, avec cheminée en pierre de taille, poutres en bois, etc. C'est un lieu de travail très agréable, sans parler des déjeuners délicieux à la cafétéria, si on peut appeler ça une cafétéria ! Ça serait plutôt un restaurant !

GEN4 : Tu vois George Lucas de temps en temps ici ?

JP : Oui. En fait, on vient de le croiser. Il a son bureau ici, et on le voit souvent dans la cafétéria. Il fait la queue pour son repas, comme tout le monde. La plupart des gens ici s'habillent de façon très décontractée, jeans et sweetshirt, on ne peut pas savoir à qui on a affaire. Tout le monde est très sympa.

GEN4 : Avant de commencer ce travail, est-ce que tu jouais aux jeux vidéo ?

JP : Non, mais j'ai toujours aimé les ordinateurs, et je m'en sers depuis des années. Je pense qu'il y a un futur pour les jeux éducatifs. Je voudrais qu'il y ait des jeux qui facilitent l'apprentissage des langues étrangères par exemple.

GEN4 : Que penses-tu du jeu Indiana Jones ?

JP : Je pense que c'est un jeu très divertissant, avec un niveau de difficulté qui force le joueur à beaucoup réfléchir, et une grande variété de scènes.

GEN4 : Tu travailles en ce moment sur le nouveau jeu Loom. Comment le trouves-tu ?

JP : Il est très différent d'Indy et de Maniac Mansion. L'animation et les paysages sont vraiment très beaux. Le jeu est à une qualité de conte de fées. Il est aussi plus facile à jouer pour les débutants, et possède en même temps assez de difficultés pour capturer l'intérêt des joueurs les plus invétérés.

GEN4 : Comme c'est un jeu d'heroic-fantasy, le langage est plus spécialisé que dans les deux autres jeux, tu penses qu'il sera plus difficile à traduire ?

JP : Oui, le texte du jeu est plus compliqué et a parfois des doubles sens. Je pense que ça sera plus difficile à traduire, mais c'est comme on dit en anglais, "a challenge", qui se traduit par un défi : un mot très populaire en Amérique, qui exprime le besoin positif d'essayer toujours de s'attaquer à des choses difficiles !

Propos recueillis par Doug Glen

EXCLUSIF ! KICK OFF 2

La rédaction de Génération 4 étant composée d'inconditionnels de Kick Off, nous attendons avec une vive impatience la sortie de Kick Off 2. Avant d'en faire le test complet dans le prochain numéro, nous vous présentons les différences majeures et les modifications apportées par rapport à Kick Off.

Cette fois-ci, il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément (sur Amiga et ST uniquement) formant deux équipes de deux. Le jeu à deux contre l'ordinateur étant également possible. Des centaines de joueurs sont disponibles possédant chacun des caractéristiques différentes. Mais ce n'est pas tout, Kick Off 2 reprend certaines options d'Extra Time ou de Player Manager. Un logiciel trois en un en quelque sorte. En effet, le joueur peut donner de l'effet à la balle, dispose de plusieurs techniques de tir (9 en tout) et peut sélectionner son équipe parmi 16 détimes. Il est également possible d'élaborer ses propres tactiques d'attaque et de défense, et mieux, de reprendre celles sauvegardées avec Player Manager. Pour les matchs, il existe plusieurs solutions : disputer le championnat ou la Coupe.

Autre option très intéressante, le joueur a la possibilité de sauvegarder ses meilleurs coups sur une disquette et ainsi de se créer un "Golden Disk". Pour personnaliser encore plus les parties, il est également possible de charger ses propres équipes (jusqu'à quatre). Au niveau des règles, des changements également, puisque maintenant la règle du hors jeu est gérée par l'ordinateur. Côté réalisation, c'est superbe avec une version ST largement améliorée au niveau des graphismes, une version Amiga encore meilleure. Autre bonne nouvelle, les possesseurs de PC pourront enfin goûter aux joies du football sur leur ordinateur. Tout cela s'annonce très prometteur. Test complet dans le prochain numéro !

ANCO
Amiga / PC / ST
Fin mai

GRAND CONCOURS PSYGNOSIS

[illegible]gnosis et Génération 4 organisent un grand concours doté de superbes lots. Pour gagner, il vous suffit de répondre, avant la parution du prochain numéro, à la question suivante :

Combien de titres Psygnosis sont inscrits sur la grille ci-dessous?

[illegible] des logiciels [illegible] no[illegible] ontalement, [illegible] diagonalement [illegible] même [illegible]

Liste des lots

1er prix : Un lecteur de Compact Disque audio portable de très haute qualité.

2e au 10e prix. Une tasse P[illegible] + 3 jeux P[illegible]

11e au 20e prix 1 [illegible] Shirt [illegible] po[illegible]

G	I	N	A	N	B	N	U	C	L	E	A	R	W	A	R	B	A	L	L
R	B	I	B	A	L	L	I	S	T	I	X	U	S	G	O	L	D	S	R
E	O	N	Q	B	O	L	A	T	E	M	Y	V	A	E	H	P	O	N	I
P	R	O	M	M	O	T	E	M	P	A	S	H	H	S	U	P	M	E	T
S	E	I	A	G	D	G	O	R	R	E	S	L	Y	H	T	I	G	E	R
H	S	T	C	A	M	A	T	R	I	X	M	A	R	A	U	D	E	R	S
O	S	A	U	Y	O	C	E	A	N	S	Q	A	H	D	T	S	M	S	A
W	G	T	N	A	N	A	R	C	H	Y	X	B	I	O	E	T	I	U	E
S	O	S	R	S	E	C	R	A	C	K	S	Z	E	W	M	R	N	N	M
A	L	E	S	Y	Y	G	R	E	M	L	I	N	T	O	P	E	I	E	P
Q	F	F	S	S	X	V	E	N	U	S	B	D	I	F	O	X	N	V	S
U	S	N	E	V	E	R	M	I	N	D	A	E	O	T	S	A	S	V	Y
A	R	I	S	T	R	I	D	E	R	V	R	E	N	H	C	Z	A	G	U
V	O	Z	A	W	E	S	O	M	E	A	B	T	G	E	L	V	D	T	S
E	T	E	G	S	Z	C	A	R	T	H	A	G	E	B	E	A	S	T	2
N	O	B	L	I	T	E	R	A	T	O	R	S	Q	E	A	A	A	E	F
T	X	R	O	B	O	C	O	P	Z	E	I	L	C	A	V	R	R	X	2
U	E	A	K	I	L	L	I	N	G	G	A	M	E	S	H	O	W	Y	9
R	I	N	D	Y	R	O	T	O	X	D	N	Z	A	T	G	G	A	M	E
A	F	O	R	G	O	T	T	E	N	W	O	R	L	D	S	Z	E	J	K

Veuillez [illegible]

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Nombre de titres trouvés : _____

Liste des titres : _____

EN MAI

DOPEZ

VOTRE ST !

PROMOTION
sur tous les cran
Stéreo couleur pour STE
Multisync **990 F**
19' A3 Atari **4990**
19' Human Technologies
21' Human Technologies
Moniteur SM 125 (occasion)

INCROYABLE !

25 Disques durs complets
et neufs a **2490 F** l'unité

Lecteur de disque 3'1/2
nu **690 F**
complet **990 F**

Lecteur de disque 3'1/2
nu **590 F**
complet **990 F**

Carte SCSI pour ST
deux modèles **990 F** et **1490 F** TTC

PROMO!
LES EMULATEURS

Spectre GCR
complet avec ROMS **3790 F**
Donne une compatibilité quasi totale
avec le Mac+ ou SE

PC SPEED
pose comprise **2490 F**
Donne une compatibilité quasi totale
avec un PC en CGA ou Hercules

Tous nos prix sont TTC

NOUVEAU ! KITS EXTENSION

Quelque soit votre systeme, nous vous

Extension a 1Mo sur STE / STF
Extension à 2Mo sur STE
Extension a 2Mo sur MegaST1
Extension a 2,5 Mo sur 260 520
ou 520 STF ou 1040 ST
Extension à 3Mo sur MegaST1
Extension a 4Mo sur MegaST2
Extension à 4Mo sur MegaST1
Extension à 4Mo sur STE

Certaines extensions nécessitent de bonnes connaissances en
électronique. Pose possible par nos services sous 8 h

NOUVEAU ! IMPRIMANTES 300 dpi

La qualité n'est pas aussi chere que vous croyez

Imprimante jet d'encre 300 dpi	**6990 F**
Jet d'encre rapide 300 dpi	**9390 F**
Laser Atari 300 dpi (+ ultraScript)	**12990 F**
PROMO ! Laser Atari 300 dpi (démonstration)	**9990 F** (Paris)
Laser "PostScript"	**26990 F**

Ces prix sont valables jusqu'au 31 Mai 91 et ann
Certains articles et certains prix peuvent être d

NOUS AVONS DU MEGA ST1 EN STOCK !

OMOTION
us les Ecrans
ur pour STE **2690 F**
sync **5190 F**
Atari **4990 F**
Technolo es **18900 F**
Technolo es **24500 F**
125 (oc asion) **990 F**
Tous nos prix sont TTC

SUPER PROMO DE PRINTEMPS !

Quelques 520 et 1040 STF
Quelques Disques Durs
Premier arrivé, premier servi !

520 STF	**2690 F**
1040 STF	**3390 F**
Disque dur 20 Mo	**2490 F**
STE 2 Mo	**4990 F**
STE 4 Mo	**6790 F**
Mega ST1 4 Mo	**11850 F**

Tous nos prix sont TTC

Souris compatible	**290 F**
Trackball	**295 F**
Trackball 2	**445 F**

XTENSION MEMOIRE
ne, nous avons une solution

ur STE d STF	**690 F**
ur STE	**1690 F**
ur Mega T1	**2490 F**
sur 260 520 ST	
1040 ST	**2490 F**
ur Mega T1	**3690 F**
ur Mega T2	**2490 F**
ur Mega T1	**4890 F**
ur STE	**3490 F**

de bonnes connaissances de montage
services 48 heures. Consultez nous

31 Mai 90 annulent les precedents.
peuvent tre differents en Belgique.!

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine

PARIS
8, rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40.37.92.75 / 40.34.97.80 +
Ouvert du Mardi au Samedi de 10H à 19 H
Metro Gare de l'Est / Gare du Nord

LYON
11-12 cours Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72.27.14.74

NOUVEAU ! DAX
56 Avenue Victor Hugo
4010 Dax
☎ 58.74.18.63

BORDEAUX
3 cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56.44.47.70

NANCY
55 rue des 4 eglises
54000 Nancy
☎ 83.37.06.47

METZ
18, rue du pont des morts
57000 Metz
☎ 87.32.16.43

TOURS
81 rue Michelet
37000 Tours
☎ 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, avenue de Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68.34.24.40

BELGIQUE

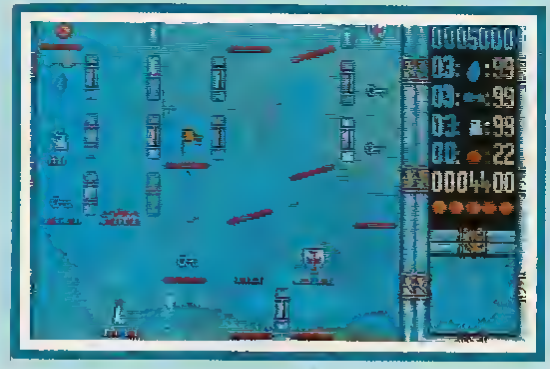
BRUXELLES
1, rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

DINANT
21 place communale
5198 Dinant
☎ 08 / 261 1451

LES COMPAGNIES FRANÇAISES

INFOGRAMES

En plus du dossier qui leur est consacré dans ce numéro, on peut vous annoncer que cette société a signé les droits de "**Call Of Cthulhu**" (bien connu des amateurs de jeux de rôle). Nous devrions pouvoir vous tenir au courant régulièrement de l'évolution de ce projet au cours des prochains numéros. Autre nouvelle de taille, c'est Infogrames qui distribue **Welltris**, le nouveau jeu de l'auteur de Tetris, en Europe. Le concept du jeu reste similaire à Tetris mais avec la 3D en plus. Inutile de vous dire qu'à la rédaction, nous l'attendons avec une vive impatience.
En ce qui concerne les consoles, n'ayant aucune information sur les titres Sega Megadrive, on attend le mois prochain en espérant avoir plus de précisions.



D'autre part, décidément très active, Infogrames lance une nouvelle gamme de jeu, les aventures à solution. Il s'agit en fait d'une ré-édition d'anciens softs accompagnés cette fois-ci d'une enveloppe sous scellés contenant l'entière solution du jeu. De cette façon, finis les situations bloquées! Autre gamme de jeu : la "Classic Collection". Elle propose en autre, un jeu de Dames, un jeu de Billard, un jeu de Bridge, un Flipper ...
Enfin, dernière initiative d'Infogrames concernant toujours les ré-éditions, notons la sortie de **Bubble +** (Bubble Ghost remanié) testée dans ce numéro et à venir une nouvelle version de Bumpy portant le nom de Pop Up. Bon, d'accord, ce n'est pas très nouveau, ça n'est pas à proprement parler des previews d'enfer, mais c'est à signaler tout de même!

LORICIEL

Finalement la sortie du logiciel **Panza Kick Boxing** est repoussée au mois de septembre.

TITUS

De nouvelles photos du projet **Action Concept** sont visibles dans la rubrique Previews. Quant au reste de la production Titus, on attend toujours **Crazy Cars III** dont la voiture est une Diablo (la nouvelle Lamborghini pour les incultes) et le test de **Fire & Forget II** est repoussé au mois prochain.

Dragonflight

THALION

ATARI ST

ATARI ST

DISTRIBUE JUNE ... ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

GRANDSLAM et **THALION** vous proposent **DRAGONFLIGHT**, un jeu de rôle traditionnel passionnant

Vous dirigez quatre joueurs qui doivent retrouver la magie perdue et les dragons qui se sont echappés vers un monde ou seul le chaos regne.

DRAGONFLIGHT possède une reelle dimension de jeu, des sons atmosphériques et des images fantastiques. Il comprend aussi :

- 10 donjons avec juaqu'a 14 niveaux
- Une carte extrêmement detaillee du monde imaginaire
- Des sequences animées comme des films

Une nouvelle de tantaisie fiction merveilleusement illustree. Beaucoup de caracteristiques de qualite

DRAGONFLIGHT est le resultat d'un travail de 10 ans dans le developpement technique privilégiant avant tout la qualite

DISTRIBUE PAR UBISOFT

1, voie Felix Eboué
94000 Créteil

GRANDSLAM

Disponible sur

ST

AMIGA

IBM PC

LANKHOR

Après l'énorme, que dis-je la colossale erreur dont **Manpiti Island** a été victime le mois dernier (un erratum est d'ailleurs justement publié ce mois-ci), nous attendons la sortie de **Raiders**, logiciel directement lié à la Bourse. Vous pourrez à loisir investir, gagner ou perdre sans jamais risquer un centime. Attention, le jeu édité en collaboration avec de véritables professionnels de la finance se veut le parfait reflet des mécanismes boursiers.

D'un tout autre genre, **Rody & Mastico 2** arrive normalement en avril et reprend tout naturellement les différents éléments qui ont contribué au succès du premier épisode. Destiné aux enfants de 3 à 7 ans, il s'agit d'un logiciel d'éveil invitant le joueur à participer au déroulement du jeu. Cette fois-ci, l'histoire se déroule pendant les fêtes de Noel alors que plus un seul sapin n'est disponible pour décorer les maisons. Les bûcherons auraient été kidnappés ainsi que le Père Noel. Rody, avec l'aide de Mastico le robot, va donc partir à leur recherche et vivre de nombreuses aventures.

L'aspect éducatif du logiciel comporte plusieurs facettes. Premièrement, des questions sont posées à Rody tout au long du jeu. Chacune d'entre elles se divise en deux parties : une question d'observation puis une question de réflexion. A chaque fois qu'il se trouve en difficulté, le joueur peut faire appel à Mastico le robot. Par ailleurs, le programme comporte une option coloriage. Chaque tableau peut en effet être recolorié à loisir avec une palette de 16 couleurs et 15 symboles. De plus, chaque couleur est associée à une note de musique. D'une réalisation exemplaire et d'un intérêt certain (enfin un bon éducatif!), **Rody & Mastico 2** sera disponible sur Amiga et ST, la version PC devant sortir courant mai.

CISTAR

C'est le nom d'une toute nouvelle société française dont le premier logiciel vous est présenté en Previews dès ce numéro. Pour les mois à venir, Cistar prépare trois logiciels tous d'un style différent. Le premier d'entre eux se nomme **Grandeurs et Décadences** et est un wargame dans lequel une large place sera consacrée aux questions traitant des problèmes économiques et de leur gestion. Le deuxième est un shoot'em up totalement délirant, d'après les dires des programmeurs, et aura pour titre **Babstory**. Il s'agit d'un personnage tout à fait normal, du moins au début, qui tout au long de ses aventures deviendra un babacool convaincu. Le dernier enfin, dont le titre définitif n'est pas encore défini, est un jeu d'arcade-action d'héroïc fantasy. Le héros devra affronter tous les monstres de Donjon & Dragons. On vous tient bien sûr au courant des évolutions de chacun, et ce dès le mois prochain.

DELPHINE SOFTWARE

La sortie de **Secret Defense** ayant un peu de retard, il sera testé à fond dans notre prochain numéro (nous aurions pû vous en parler dès ce mois-ci mais le jeu n'étant pas encore terminé, nous l'aurions fait de manière incomplète, c'est à dire en jugeant le soft sur quelques séquences de jeu et donc en spéculant sur le résultat final, ça nous donne des scrupules, que voulez-vous. Visiblement d'autres ne semblent pas avoir été gênés et ont préféré se jeter sur la news en ne visionnant qu'une partie du logiciel. Libre à vous de juger!). Du côté des projets, sachez qu'ils sont nombreux et variés. Nous vous en parlerons dès que possible. Une "petite" indication tout de même, "Les Voyageurs Du Temps" numéro 2 devrait sortir pour les fêtes de fin d'année.

NEW DEAL

Pour être en développement, ça, l'équipe New Deal est en plein développement! **Krieg** est toujours en suspens, **The Few** est quelque peu retardé alors que **Viking** avance bien. Deux nouveaux projets sont également en cours : le premier se nomme **Dark Land** et s'annonce superbe (nous avions d'ailleurs passé une photo dans le numéro 20 de Génération 4) et le deuxième a pour titre **Bio Shoot** et devrait être le premier jeu en 50 images par secondes sur ST. On vous en dit plus le mois prochain.

3615 GEN4: L'AVENTURE

LES COMPAGNIES ETRANGERES

ACCOLADE

Powerboat USA, testé dans ce numéro sur PC, arrive en avril sur Amiga et ST.
Début mai, nous aurons droit à **Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design**, sur PC, puis sur Amiga en juin, avec une version ST à suivre... Cette disquette apporte quelques améliorations au jeu original, et permet surtout de créer ses propres parcours!
European Challenge, testé sur PC dans ce numéro, arrive sur Amiga le mois prochain, ainsi que **Third Courier** sur ST. Côté adaptations, il y aura également **Blue Angels** sur Amiga et ST, **Hardball 2** sur Amiga.
Pour mai, il faudra compter sur **Jack Nicklaus International Courses** pour Amiga et PC, un disque de parcours supplémentaires pour le fameux jeu de course, mais surtout à **Balance Of The Planet** sur PC, le nouveau programme de Chris Crawford, l'auteur de Balance Of Power, surtout basé cette fois-ci sur les problèmes d'environnement!

ACTIVISION

Hammerfist sera finalement testé dans notre prochain numéro Le jeu sortira fin avril sur Amiga et ST.
Enfin des nouveaux produits annoncés! **Spiodizzy 2**, suite du célèbre jeu dans le genre de Marble Madness, sortira sur Amiga et ST d'ici quelques mois, ainsi que **Atomic Robot-Kid**, **Time Machine**.
Plus tard, il y aura également **Driftlands**, un jeu de stratégie particulièrement original!

AUDIOGENIC

Emlyn Hugues International Soccer arrive enfin sur Amiga et ST, en même temps que **Super League Manager**, une gestion d'équipe. A noter qu'il est possible d'utiliser les deux jeux conjointement, pour obtenir un mélange de gestion d'équipe et de simulation de football.

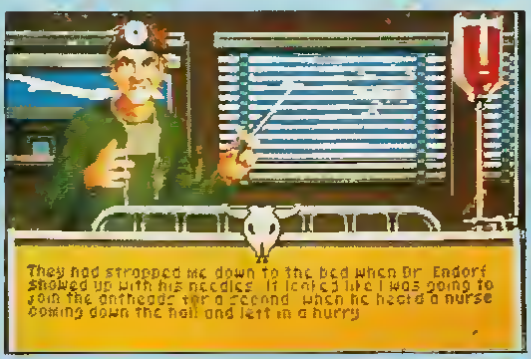
Tiens, une licence de jeu d'arcade chez Audiogenic, avec **Exterminator**, un jeu bien sympathique dans lequel vous dirigez deux mains qui écrasent, pulvérisent et éclatent des insectes en tout genre... Le jeu est prévu pour la rentrée sur Amiga et ST.

CCS

Chez les auteurs de Vulcan, on attend **Frootline**, un wargame basé sur la seconde guerre mondiale, qui semble assez bien réalisé, pour Amiga, PC et ST.
Il y aura également **Arnhem** pour Amiga, toujours dans le même genre...

CINEMAWARE

Antheads, le disk proposant un nouveau scénario pour It Came From The Desert est en vente pour Amiga. Test complet dans notre prochain numéro.



DOMARK

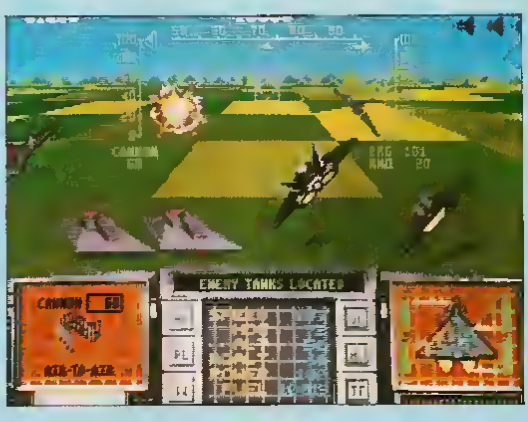
Le procbain jeu de Domark sera l'**Espion Qui M'aimait**, basé sur le film de James Bond. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST, d'ici peu de temps. Plus tard dans l'année, nous aurons peut-être **Hard Drivin Construction Set** et **Extra Tracks**, des parcours supplémentaires. S.T.U.N. **Runner** quand à lui ne sera que pour la fin de l'année. Cependant, d'autres titres devraient être prochainement annoncés.

EDGE

X-Men et **Punisher** ne sont toujours pas là, mais quelque chose me fait dire que ça ne devrait vraiment plus tarder, pour Amiga et ST.

DIGITAL INTEGRATION

Advanced Tactical Figbter 2 sera disponible en septembre sur Amiga, PC et ST, combinant simulation et action

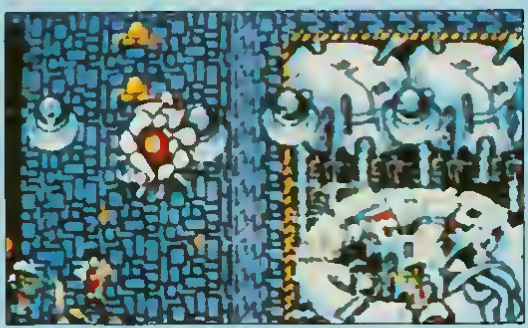


DIGITAL MAGIC

Drivin Force arrive fin avril sur ST. **Escape From Colditz** et **Shock Wave** sont présentés en rubrique previews. Plus tard dans l'année, nous aurons droit à **Goof**, dont on ne sait absolument rien, si ce n'est que cela sortira sur Amiga, PC et ST.

ELECTROCOIN SOFTWARE

Le premier jeu de cette filiale d'Electrocoin sera **Time Soldiers**, sur ST puis Amiga. Ce jeu est une sorte de Commando, jouable à deux, mais où les décors et ennemis évoluent au fur et à mesure que l'on avance... Au premier niveau, vous combattez des hommes des cavernes et des dinosaures, puis vous passez à la Rome antique, puis au Japon médiéval, et vous terminez par la Troisième Guerre Mondiale, et le monde du futur, avant de pouvoir enfin combattre Gylend, un dieu venu d'une autre galaxie, et décidé à envahir la Terre.



ELECTRONIC ARTS

D'ici la sortie de ce numéro, nous devrions avoir **Escape From Hell** sur PC, ainsi que **Gold Of The Americas** sur ST. Viendront ensuite deux wargames: **Fire King** et **American Civil War I**. Sur PC, ils seront disponibles d'ici la fin avril
En mai, nous aurons droit à **Halls Of Montezuma** sur Amiga, un autre wargame. **Imperium**, présenté il y a quelque temps, arrivera également sur Amiga et ST. En juin, préparez-vous à voir **Centurion: Defender OF Rome**,

La Coupe Du Monde Commence Des Aujourd'HUI!

UN GUIDE COMPLET ET UNE SIMULATION REALISTE SUR LE PLUS GRAND EVENEMENT SPORTIF MONDIAL

REJOIGNEZ L'ITALIE!

Une simulation sportive extrêmement complète qui garde malgre tout un caractère ludique avec les mêmes sensations que procure un très bon jeu d'arcade " TILT.

LE LIVRE D'OR DE LA COUPE DU MONDE

64 pages en couleur pour tout savoir sur la Coupe de Monde 1990. Incluant: *L'HISTOIRE DES PRECEDENTES COUPES DE MONDE, LA PRESENTATION DE TOUTES LES EQUIPES QUALIFIEES (LES JOUEURS, LEURS PERFORMANCES PASSÉES, LEURS MAILLOTS). LA PRESENTATION DES SUPERSTARS DE LA COUPE DU MONDE. LE PLANNING DES RENCONTRES.*

UN QUIZ SUR LA COUPE DU MONDE

Une bonne occasion de tester vos connaissances?

Q. COMBIEN DE FOIS L'ITALIE A-T-ELLE GAGNÉ LA COUPE DU MONDE?

A. ?

UNE SIMULATION REALISTE

Incluant: • *Niveaux d'habilité, de vitesse, de force et d'aggressivité variables* • *Choix des tactiques.* • *Classement des équipes qualifiées en categorie de niveau.* • *Choix des equipes et de leur composition parmi les qualifiés.*

MENEZ VOTRE EQUIPE EN FINALE

Choisissez votre equipe et essayez de franchir toutes les étapes pour arriver en finale en jouant contre les adversaires qui sont programmés contre vous dans la véritable Coupe de Monde!

DES CARACTERISTIQUES DE JEU UNIQUES

Avec • Option Joueur contre Joueur. • Durée du match variable (de 2 à 45 minutes) • Présentation de style TV. • Arbitre pouvant utiliser le 'carton rouge'! ET BEAUCOUP, BEAUCOUP PLUS!!

CBM AMIGA · ATARI ST COLOUR MONITOR CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette & Diskette SPECTRUM Cassette.

COUPE DU MONDE D'ITALIE 1990.
24 équipes et leurs supporters convergent vers l'Italie pour le plus grand évènement sportif du monde, sans compter les millions de téléspecteurs qui assisteront au spectacle sur leurs petits écrans.
Mais pour vous, LA COUPE DU MONDE COMMENCE ICI! Apprenez à connaître tout ce qui concerne les équipes, les matchs et rencontres, sélectionnez votre équipe, puis MARQUEZ DES BUTS et brandissez le trophée pour votre pays.
Ensuite, mesurez-vous et soyez le fan de la Coupe du Monde de football le mieux informé de votre entourage!

ITALY 1990
LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!

U.S. GOLD

06560 VALBONNE. Tel (1) 43 35 06 75
Description des Jeux sur 3615 Micromania

©1990 U S GOLD LTD All Rights Reserved.

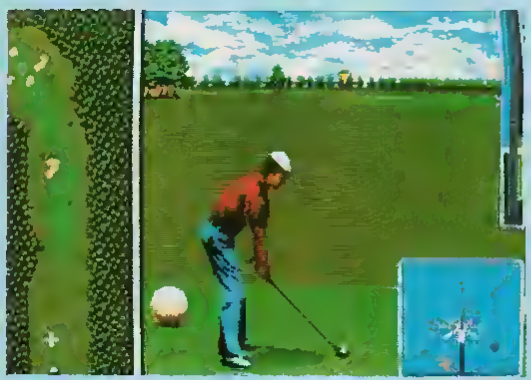
présenté en previews. Il y aura aussi **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** pour Amiga et ST, un simulateur de vol sur différents engins. **Flood** pour Amiga et ST sortira le même mois, et il s'agit d'un jeu de tableaux signé Bullfrog, l'équipe de Populous! **PGA Tour Golf** est un golf pour PC, qui sortira lui aussi en juin.

ELECTRONIC ZOO

Prophecy est présenté en rubrique previews. **Xyphos** sera bientôt disponible sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu dans le genre d'Elite, en 3D, mais comprenant également des vaisseaux magnifiques en Bitmap. Le jeu peut se jouer en tant que jeu d'arcade, ou en tant que simulateur, avec des missions.

ELITE

Voilà plutôt une démarche originale chez Elite, puisque leurs prochains titres seront des adaptations de jeux venant de la console Megadrive. On sait qu'ils ont acheté plusieurs titres, mais seuls trois d'entre eux ont été annoncés.



A la mi-octobre, ce sera **Tournament Golf** qui sera disponible pour Amiga, PC et ST. **World Championship Soccer** est un jeu de football vu du dessus, et sortira sur Amiga, PC et ST fin octobre. **Last Battle** est une sorte de Shinobi, qui sortira sur les mêmes machines mais fin novembre.

GENIAS

Ce label italien, distribué par Linel, prépare quelques jeux. **World Cup '90** est un football, qui sortira en mai sur Amiga, PC et ST. **Over The Net** sortira en juin, uniquement sur Amiga, et c'est un nouveau jeu de Beach Volley, pour un à quatre joueurs!

Dragon's Kingdom, toujours pour Amiga, est prévu pour la rentrée. Il s'agit d'un jeu de tableaux, très prenant, des scrollings dans tous les sens.. C'est tout ce que l'on sait. Enfin, **Warp-Up**, prévu pour Amiga fin 90, sera un simulateur de course de formule un.

FIREBIRD

Fire & Brimstone, présenté dans le précédent numéro en rubrique previews, sort toujours sur Amiga et ST en mai. Voici quelques nouvelles photos de ce superbe jeu!

EPYX

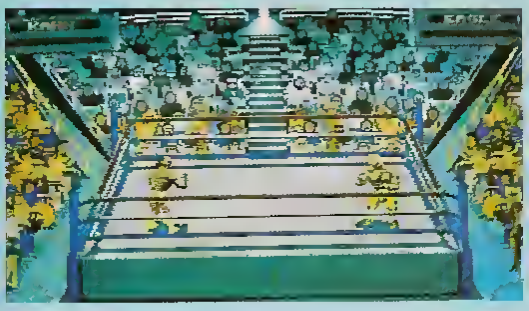
Et non, Epyx n'est pas mort! La preuve en rubrique previews, avec **Snow Strike**.

GRANDSLAM

L'excellent **Dragon Flight**, jeu de rôle superbe, arrive enfin, sur Amiga et ST, et devrait être complètement testé dans notre prochain numéro.

HEWSON

International Championship Wrestling est un jeu de catch prévu pour avril, uniquement sur Amiga.
Scavenger ne sortira pas avant juillet/août sur Amiga et ST. C'est le prochain jeu d'arcade de John Philips, l'auteur de Nebulus, comportant un scrolling horizontal à 25 images/seconde! Voilà qui promet. En milieu d'année, nous aurons également droit à **Paradroid 90**, adaptation du très célèbre jeu 8-bits sur Amiga et ST, ainsi qu'au très attendu **Nebulus 2**.



IMPRESSIONS

En dehors de **Rorke's Drift**, présenté en rubrique Previews, de nombreux jeux sont prévus cette année chez Impressions, qui compte bien devenir un nom important dans le monde des 16-bits. Voici les projets pour 1990.
Web Of Terror est un shoot'em'up comprenant 15 niveaux, et prévu pour Amiga et ST. **Last Starship** est également un shoot'em'up qui se déroule sur plusieurs phases. Chacune est différente dans le concept du jeu (scrolling horizontal, vertical, vue du dessus, de côté, etc.). C'est prévu pour Amiga et ST. **Legend Of The Lost** sera un jeu d'action recréant toute l'ambiance de ces films des années 50, avec des explorateurs perdus dans la jungle!

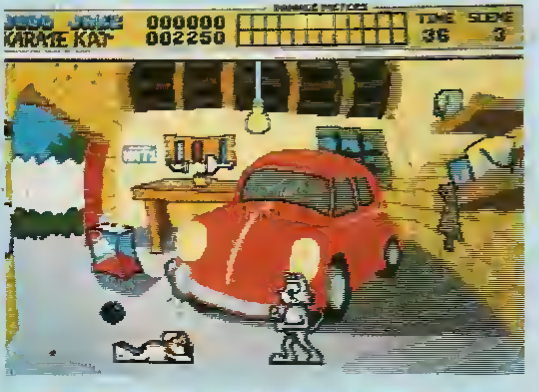
Impressions distribuera également **Breach 2**, suite du wargame jouable par icônes, et **Universe 3**, nouveau volet d'une série déjà célèbre. Le premier sortira en mai sur Amiga, PC et ST, et le second en juin, sur les mêmes machines.

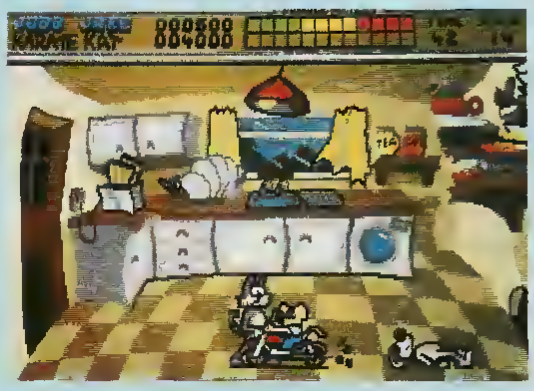
LINEL

Necronom et **Dragonslayer** sont présentés en rubrique Previews.
Kayser devrait sortir très bientôt sur Amiga et ST. Ce jeu de stratégie se déroule au Moyen Age, et le but des joueurs, qui peuvent être jusqu'à huit, est de devenir le Kayser. Une version PC sortira plus tard dans l'année, ainsi que **Traders** et **Lords Of The Sea**, deux jeux de réflexion, pour Amiga et ST.
Enfin, Linel vient d'acquérir les droits de **Neverending Story 2**, suite du premier film allemand. La compagnie prévoit de sortir un jeu d'arcade et un jeu d'aventure basés sur le film, pour le début de l'année 1991.

MANDARIN

Cartoon Capers arrivera un de ces jours pour Amiga et ST. C'est un jeu de combat entre un chat et un chien, mais dans le monde du dessin animé. Gags en tout genre, graphismes délirants... tout y est! Le jeu sortira fin mai/début juin.





MICROSTYLE

International Soccer Challenge, football présenté dans notre précédent numéro en rubrique Previews, est reporté jusqu'en septembre...

TYNESOFT

Le mois prochain, nous serons en mesure de vous présenter de façon détaillée **Elvira: Maîtresse des Ténèbres**, ce mélange d'aventure et de jeu de rôle, avec de somptueux graphismes. Il sortira prochainement sur Amiga, PC et ST.
En mai, sur Amiga, PC et ST, sortira **I Was Kidnapped By A Flying Saucer**. C'est un jeu d'action se déroulant en plusieurs phases, et reprenant le style des vieux films de SF avec des soucoupes volantes. Ca promet!
Sur PC uniquement, et aux environs de mai/juin, ce sera le tour de **Quantum**, un shoot'em'up à scrolling horizontal, uniquement fait pour la machine.
En juin, sortira **H2O** pour Amiga et ST. C'est un shoot'em'up en 3D, dans lequel vous survolez, à bord de votre vaisseau, la surface d'une planète entièrement recouverte d'eau (ou presque), à la recherche des ennemis. Le pire, c'est que vous pouvez également plonger sous les mers, où d'autres ennemis vous attendent aussi. En fait, la seule chose à éviter, ce sont les îles!

US GOLD

Italy 90, **Rotox**, **Nuclear War**, **Might & Magic 2** et **Dynasty Wars** sont présentés en rubrique previews!
Fin juin, arrivera sur Amiga, PC et ST **Legend Of Billy Boulder**. Vous y jouez le rôle d'un homme des cavernes à la recherche de sa fiancée, envoûtée par un sorcier amnésique! Dans plus de vingt villes, vous devrez échanger des informations avec les commerçants, afin de retrouver l'élue de votre coeur. Un jeu d'aventure, mais aussi d'action, puisque vous devrez combattre des monstres et brigands, lors de vos déplacements!
Il y aura également, sur Amiga et PC, en juillet, **Kings Bounty**. C'est un jeu américain qu'US Gold distribue, et dans lequel vous jouez le rôle d'un aristocrate à la recherche d'un Sceptre Royal disparu! On nous promet un mélange d'aventure, d'action et de stratégie.

VIRGIN

Chez Virgin, il y a plein de projets. Tout d'abord, nous aurons rapidement **Dan Dare 3** sur Amiga, PC et ST. Le jeu devrait être testé dans le prochain numéro. Ensuite, il faudra attendre mai/juin pour avoir de nouveaux produits.
On peut espérer la sortie rapide de **Golden Axe**, l'excellent jeu Sega, ainsi que les jeux basés sur **Judge Dredd** et les **Monthy Python**.
A la rentrée, ce sera le tour du **Risk** de faire son apparition, en français, sur Amiga, PC et ST.
Plus tard, nous aurons droit à **Dune** et **Silver Surfer**, mais ce n'est que pour l'année prochaine...

RESOOLSOFT

Cette nouvelle compagnie, basée à Brighton, vient d'annoncer que c'est elle qui distribuerait **Ancient Mariner**, un soft que nous avions présenté en Previews dans le numéro 21 Il faut dire qu'avec ses 8 disquettes double-face, le jeu s'annonce vraiment dément (on parle de 48 couleurs sur ST et 128 sur Amiga). C'est simple, il simule l'évolution d'une dizaine de peuples au cours de l'Histoire. Ainsi, si vous allez dans un pays à deux siècles d'écart, les moyens de transport, armes, et autres facteurs du jeu auront évolué. Il est possible de discuter avec près de 250 personnages, qui parlent réellement (avec des voix digitalisées différentes pour chaque individu!), et près de 10000 mots. Si vous survivez jusqu'en l'an 2000, il est alors possible d'aller sur d'autres planètes, où on découvre encore plus de possibilités! Preview complète le mois prochain de ce soft qui sortira en même temps que le film dont il est tiré, soit vers octobre.

MILLENIUM

Resolution 101 et **Thunderstrike** sont tous deux présentés en rubrique Previews!

MINDSCAPE

Encore un jeu de Chris Crawford, toujours dans le genre de Balance Of Power. Nommé **Guns & Butter**, et destiné à ne sortir que sur PC. Le jeu est toujours basé sur des actions militaires, mais aussi politiques! Test complet dans notre prochain numéro.

Ultima V sera sorti sur Amiga lorsque vous lirez ces lignes

D'un autre côté, la compagnie se tourne vers les adaptations cinématographiques, puisqu'elle vient d'acquérir les droits de **Mad Max** et de l'**Inspecteur Harry**, afin de reprendre chacun des personnages dans des jeux qui devraient sortir à la rentrée Il en est de même pour **Days Of Thunder**, le nouveau film de Tony Scott (fils de Ridley "Alien" Scott), réalisateur de Top Gun C'est encore avec Tom Cruise, mais cette fois-ci, c'est une histoire se déroulant dans le milieu des courses automobiles. Les jeux devraient sortir sur Amiga, PC et ST

OCEAN

Shadow Warrior devrait être disponible début mai sur Amiga et ST, alors que **Secret Agent**, lui, n'arrivera que fin mai, toujours sur Amiga et ST

En juin, nous aurons le droit à un jeu de foot, nommé **Adidas World Championship Football**, et à une excellente simulation de tennis, peut-être présentée en Previews dans ce numéro (si elle arrive à temps): **Tie-Break**

Midnight Resistance, lui, est prévu pour juin/juillet, toujours sur les même machines

C'est confirmé, Ocean détient bien les droits de **Narc**, ce jeu dont le but est de tuer tous les dealers de la ville. Ressemblant à bien d'autres jeux du genre, son seul avantage en arcade était d'être particulièrement beau. Espérons que les conversions ne nous décevrons pas!

Pour ce qui est des jeux basés sur le film **Nightbreed**, realisé par Clive Barker (Hellraiser), ils devraient sortir entre la mi-août et la rentrée. Il y a un jeu d'arcade, un jeu à la Cinemaware, et un jeu de rôle! Plus de details prochainement ..

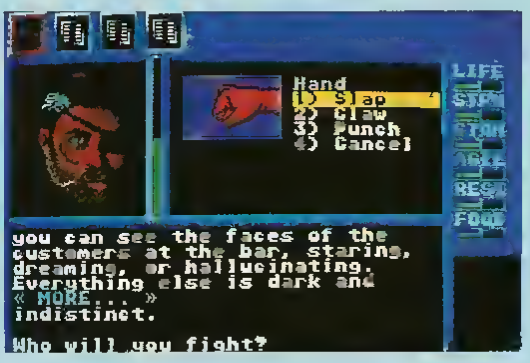
OPERASOFT

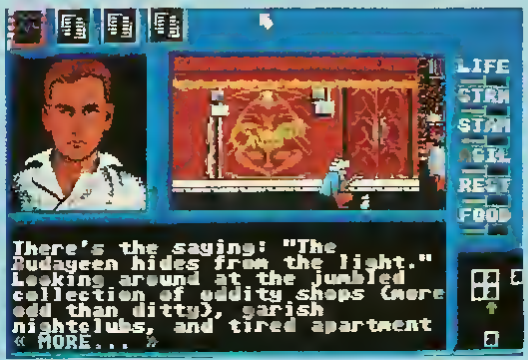
Livingstone 2 sera prochainement disponible sur Amiga, PC et ST C'est un jeu d'arcade dans lequel le héro doit traverser divers tableaux, en s'aidant de tous les objets dont il dispose

SIERRA-ON-LINE

Ça y est! Tous les nouveaux Sierra sont disponibles sur PC... et ils arrivent enfin sur ST et Amiga Ainsi, début mai, on devrait pouvoir jouer à **Leisure Suit Larry 3**! Normalement, **Hero's Quest**, **Colonel's Bequest** et **Codename Iceman** suivront, puis **Conquest Of Camelot**. Qu'y aura-t-il après? Réponse d'ici quelque temps!

En mai, Sierra éditera le nouveau jeu Infocom pour PC, **Circuit Edge**. C'est un jeu d'aventure policier se déroulant dans les milieux mal famés où drogue, délinquance, vols et prostitution sont des institutions.





RAINBOW ARTS

Legend Of Faerghail est présenté en rubrique Previews.

READYSOFT

Dragoo's Lair arrive début mai sur ST, totalement semblable à la version Amiga, l'écran étant juste un peu plus petit...

SSI

Plein de nouvelles choses dans la gamme AD&D, en dehors de **DragonStrike**, notre couverture, présenté largement en rubrique Previews.

D'ici la sortie de ce numéro, vous devriez pouvoir acheter **Storm Across Europe** sur Amiga. **Champions Of Krynn**, le jeu d'aventure interactif basé sur le monde de Dragonlance arrive normalement en mai sur Amiga, ainsi que deux wargames: **Sword Of Aragon** et **Overrun**.

En juillet, sur PC, sortira le troisième jeu d'aventure interactif de la série Forgotten Realms: **Secret Of The Silver Blades**.

Pool Of Radiance, attendu depuis des lustres, arrivera sur Amiga et ST cet été, ou à la rentrée!

Côté projets, on parle chez SSI d'**Interceptor**, un jeu basé sur le combat rapproché de vaisseaux spatiaux, d'après le jeu de plateau édité chez Fasa. On devrait également voir cette année **Eye Of The Beholder**, un jeu de la gamme AD&D, mais avec une vue de ce qui vous entoure, comme si vous y étiez!

Il y aura également **Back Rogers**, un jeu d'aventure dans la lignée de Pool Of Radiance, mais avec le fameux personnage de SF.

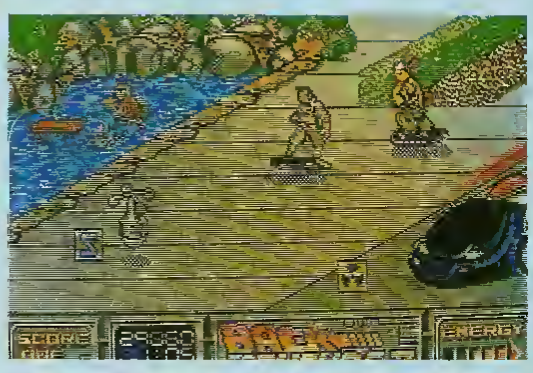
SULLIVAN BLUTH

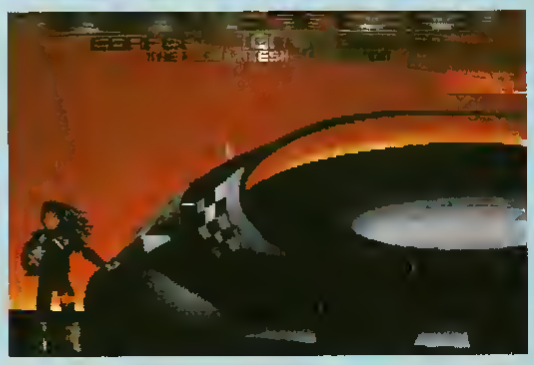
Escape From Singe Castle, le second jeu basé sur Dragon's Lair, arrive prochainement sur ST!

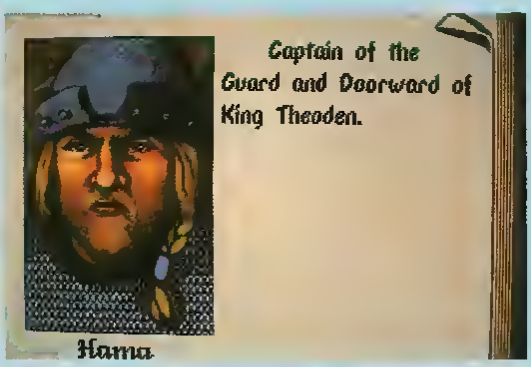
MIRRORSOFT

Battlemaster sera disponible prochainement, pour Amiga, PC et ST. Ce jeu de rôle et de stratégie d'un nouveau genre s'annonce vraiment grandiose! **Final Battle**, la suite de Legend Of The Sword, arrive sur Amiga, PC et ST. Cette fois-ci, le jeu fonctionne entièrement par icônes, et est en 3D isométrique. **Riders Of Rohan**, le jeu basé sur le Seigneur des Anneaux, est toujours prévu sur PC pour bientôt, avec des versions Amiga et ST à suivre... C'est en juin que nous aurons **Retour vers le Futur 2** sur Amiga et ST. C'est un jeu multi-épreuves, dont la première possède des scrollings multi-directionels. Prévu pour septembre, **Killing Cloud** est le nouveau jeu des auteurs de Bomber, et c'est de la SF! De même pour **Duster**, le nouveau jeu des auteurs de Carrier Command... **Flight Of The Intruder** est toujours prévu pour PC à la rentrée, et pour Amiga et ST début 91.

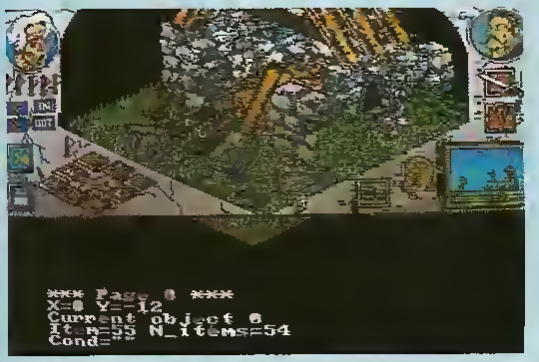
Le mois prochain, nous vous présenterons de manière plus détaillée certains de ces produits, plus quelques nouveautés!

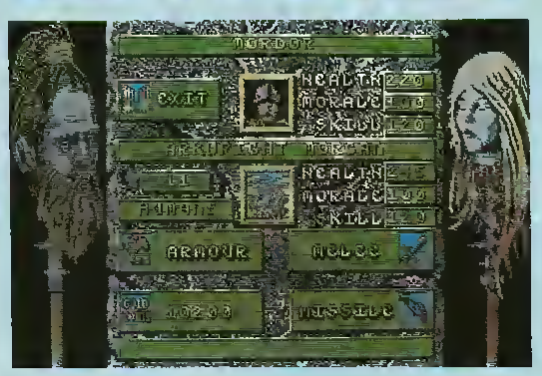


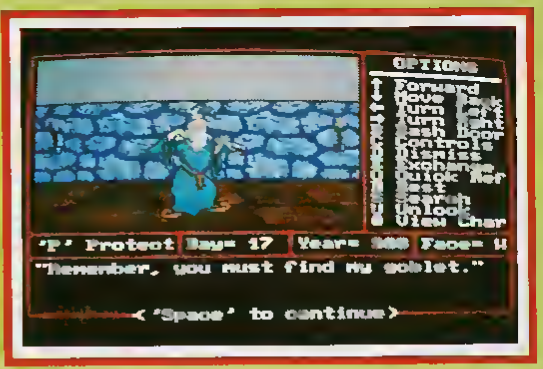



Captain of the
Guard and Doorward of
King Theoden.
Hama

*** Page 0 ***
X=100 Y=219
Current object 0
Item=55 N_items=54
Cond=""


*** Page 0 ***
X=0 Y=-12
Current object 0
Item=55 N_items=54
Cond=""


MORDOR
EXIT
HEALTH
MORALE
SKILL
ARMOUR
MELEE
MISSILE



Encore un jeu américain distribué par US Gold. Ce jeu d'aventure interactif fait suite au premier volet, sorti il y a quelques années sur PC, mais peut bien sûr être joué indépendamment. C'est un jeu ressemblant fortement à Bard's Tale, avec plus de paysages extérieurs et de lieux. Votre quête vous mènera à travers le monde de Cron, dans des forêts mal fréquentées, des toundras gelées, des déserts, et aussi, de nombreux châteaux et donjons envahis de monstres en tout genre. Le jeu comporte un scénario, que le joueur découvre au fur et à mesure qu'il progresse, et se joue entièrement à la souris et au clavier. Test complet le mois prochain.

US GOLD
Amiga / PC
Juin

LES PREVIEWS

All Dogs Go To Heaven™

Et voici le tout prochain programme des auteurs de Dragon's Lair, Space Ace et Singe Castle All Dogs Go To Heaven, c'est le dernier dessin animé de Don Bluth, traduit en France par Charlie. Cette fois-ci, il ne s'agit par contre pas d'un jeu d'arcade, mais de plusieurs jeux, alliant réflexion, action, et même quelques scènes à caractère éducatif puisqu'il vise les 4 a 12 ans! Ainsi, il y a un jeu basé sur les mots, un jeu d'arcade, une course, un labyrinthe, un jeu de logique, un jeu de réflexe, et encore trois autres épreuves, avec la qualite graphique et sonore que l'on connaît à Bluth. Test complet le mois prochain.

SULLIVAN BLUTH
Amiga / PC / ST
Mai

MICROMANIA

HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F29 RETALIATOR Ocean (ST, PC, Amiga)	1
2	IVANHOE Ocean (ST, Amiga)	4
3	E MOTION US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	NEW
4	CRACKDOWN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
5	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
6	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	3
7	DRAGON'S BREATH Palace (ST, Amiga)	5
8	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	NEW
9	ULTIMATE GOLF Gremlin (ST, PC, Amiga)	NEW
10	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
11	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	6
12	IMPOSSAMOLE Gremlin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
13	CHASE H.Q Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	10
14	INDIANA JONES (Avent.) US Gold (ST, PC, Amiga)	9
15	INFESTATION Psygnosis (ST, Amiga)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SECRET DEFENSE Delphine Cinématique	
2	SECRET AGENT Ocean	
3	ITALY 90 US Gold	
4	SHADOW WARRIOR Ocean	
5	HEAVY METAL US Gold	

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tel. 42 82 58 36

ACTION CONCEPT

Comme convenu, nous revenons sur le premier projet de la gamme Action Concept, présenté le mois dernier en exclusivité dans Génération 4, et que nous suivrons au fil des mois. Pour les infidèles, rappelons que la gamme Action Concept sera basée sur un premier jeu, Commando Wars, que des disquettes supplémentaires (à un prix moindre) viendront totalement modifier, aussi bien graphiquement qu'au niveau du jeu en lui-même!

Dans Commando Wars, vous dirigez un homme parmi un commando, et les autres hommes du groupe suivront plus ou moins vos ordres, selon leur moral, leur discipline et les ordres en question. Ce n'est pas un wargame, mais un jeu d'action, avec quelques éléments de stratégie! Le jeu est en 3D isométrique.

Ce mois-ci, les programmeurs ont quelque peu avancé sur le projet, mais s'ils rencontrent bien sûr des difficultés, ils ont le moral, ce qui est déjà un bon point. Les graphistes, qui ont eux un boulot d'enfer, travaillent plutôt en ce moment à rendre la 3D isométrique le moins carré possible. Sur les nouveaux écrans que nous vous proposons, vous pouvez donc voir la rivière, dont les bords sont loin d'être réguliers, ou le hangar caché sous la colline. Pas de doute à avoir ici, ça ressemble à tout sauf à Crafton & Xunk! Des nouvelles du projet, dès le mois prochain.

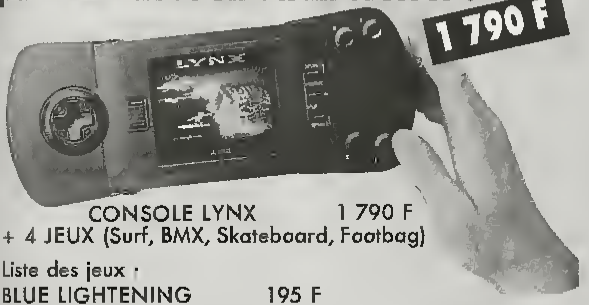
TITUS
Amiga / PC / ST
Octobre

MICROMANIA

Les Nouveaux Jeux Vidéo Portables disponibles chez MICROMANIA au FORUM DES HALLES et en Vente par Correspondance.

LA LYNX de Atari, La 1re console de Jeux portable avec un écran couleur !

1 790 F



CONSOLE LYNX 1 790 F
+ 4 JEUX (Surf, BMX, Skateboard, Footbag)

Liste des jeux :

BLUE LIGHTENING	195 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CHIP CHALLENGE	195 F
ELECTRO COP	195 F
GATES OF ZENDACON	195 F

et d'autres titres à venir . Hard drivin..

LA GAMEBOY
Une qualité de jeu incomparable !

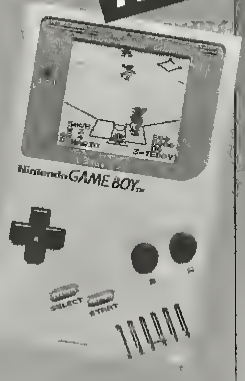
790 F

CONSOLE GAMEBOY	790 F
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	990 F

Liste des jeux :

TETRIS	295 F
TENNIS	295 F
SUPER MARIO LAND	295 F
PINBALL PARTY	295 F
ALLEY WAY	295 F
ASMIK WORLD	295 F
MASTER KARATEKA	295 F
MICKEY MOUSE	295 F
NAVY BLUE	295 F
NEMESIS	295 F
SOLAR STRIKER	295 F
VAMPIRE	295 F

et d'autres titres régulièrement en import.



MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD,
ATARI ST, AMIGA, SEGA
PC Compatibles, Thamson...

GENIAL

NOUVEAU
Un super rayon de consoles de jeux : PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, MEGADRIVE de Sega

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78
+ de 6 000 logiciels en stock

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél 42 82 58 36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél 34 65 32 91
Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien
+ de 2500 jeux en stock

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél 91 44 00 66

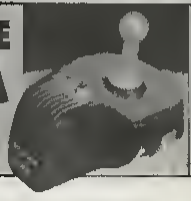
A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an. Les cartouches de jeux vidéo portables bénéficient également d'une garantie totale de 1 an.
Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangeons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**.

PROMOTION SPECIALE
sur
la manette
KONIX SPEEDKING

99 F

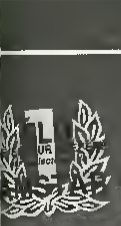


EMLYN HUGHE'S INTERNATIONAL SOCCER

Encore un football! Oui, mais celui-ci, c'est le meilleur, disent-ils chez Audiogenic. Le problème, c'est qu'une vingtaine de foot sont annoncés, et tous semblent, aux dires de leurs auteurs, être le meilleur. Celui-ci a pourtant des chances, puisqu'il est particulièrement connu sur 8-bits (100000 exemplaires vendus), où il s'est vendu à un nombre incroyable d'exemplaire... Il semblerait que ce soit la simulation la plus proche du vrai football. En tout cas,

ce que l'on peut en dire, c'est que le jeu se déroule sur un terrain vu en coupe, et scrollant horizontalement. Le jeu comporte des graphismes sympa, un environnement sonore excellent, et la jouabilité semble être au rendez-vous. A confirmer!

AUDIOGENIC
Amiga / ST
Mai



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP	
+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN	
+BILLARD SIM	
+ ACTION SERVICE	
+BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET	
+GRYSOR	
+ARKANOID	
+WIZZBALL	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
DRAKKHEN	339F
EAGLE S RIDER	249F
E-MOTION	249F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
LES VOYAGEURS OU TEMPS - LA MENACE	299F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
ULTIMA V	299F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BAD BLOOD	349F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	299F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DUNGEON MASTER	399F
ESCAPE FROM HELL	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EYE OF THE STORM	249F
FIRE KING	249F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
INT. SOCCER CHALL	249F
KLAX	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
P47	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF DD	49F

AUTRES NOUVEAUTES

POWERDROME	249F
SORCERIAN	449F
SKI OR DIE	249F
STARBLADE	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVEN)	299F
INDY 500	249F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F

A 10 TANK KILLER	399F
AFTERBURNER	299F
BARBARIAN 2	299F
BLOOD MONEY	249F
CHESS MASTER 2100	249F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
CORVETTE	299F
DAVID WOLF	369F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	995F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON S LAIR	499F
DRAGON WARS	299F
F19 STEALTH FIGHT	385F
GHOSTBUSTERS 2	249F
GUNBOAT	299F
HARD DRIVIN	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES (ARC)	199F
KHALAAN	299F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
LOAD RUNNER	199F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED	229F
SHOGUN	299F
STARTREK V	249F
TV SPORT FOOTBALL	299F
XENON 2	249F

AMIGA

OPERATION SPECIALE
OPERATION THUNDERBOLT + LES INCORRUPTIBLES
199 F

EDITION SPECIALE
LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE"
199 F

EDITION SPECIALE
SHADOW OF THE BEAST
199 F

ACTION D ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON + PLATOON + CRAZY CARS + DALEY THOMPSON	
TRIAD 3	299F
+BLOOD MONEY +SPEEDBALL +ROCKET RANGER	
COMPILATION 1	259F
+SILKWORM +DOUBLE DRAGON +XENON +GEMINI WING	
MAGNUM 4	299F
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2 +BATMAN THE CAPED CRUSADER	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE+TIGER ROAD +LAST DUEL+BLASTEROIDS	
LES GEN D'OR	249F
+BIO CHALLENGER TYPE +VOYAGER+INTERNAT KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA+ROBOCOP +RAMBO 3	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

COMBO RACER	249F
CRACKDOWN	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE - OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ANTHEADS DES DATA DISC	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BEVERLY HILLS	199F
BLUE ANGELS(ACCOL)	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F

AUTRES NOUVEAUTES

DAN DARE 3	199F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
FEDERATION QUEST	249F
GHOST AND GOBBLINS	249F
GRAVITY	249F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
IMPOSSAMOLE	199F
JACK NICKLAUS GOLF	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
KLAX	199F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
LOST PATROL	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	249F
POWERBOAT	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
THE THIRD COURIER	249F
ULTIMATE GOLF	249F
ULTIMA V	299F
WORLD CUP SOCCER 90	199F
INT. SOCCER CHALL	249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
DRAGON S BREATH	299F
F29	249F
INFESTATION	249F
NINJA WARRIORS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
TENNIS CUP	249F

BOMBER	299F
CABAL	245F
CHASE HQ	299F
COLORADO	199F
DE LUXE PAINT 3	795F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DUNGEON MASTER(EXT)	225F
EAGLE S PIDER	249F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOULS N GHOSTS	249F
HOT ROD	249F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUMPING JACK SON	229F
KICK OFF	269F
KID GLOVES	249F
KHALAAN	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POCK STAR (I WAN)	295F
SHOOT EM UP CONT	225F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED	229F
SONIC BOOM	249F
SUPER CARS	199F
TOWER OF BABEL	279F
TV SPORT BASKETBALL	249F
WAR HEAD	249F
X OUT	249F

ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

DES HITS FABULEUX

MICROMANIA

BP5 . 06740 CHAT - [illegible] TEL 93 [illegible]
OUVERT DU LUND A [illegible] MEDI DE 9 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE 199 F
OPERATION THUNDERBOLT
+ LES INCORRUPTIBLES

TRIAD 3 299 F
+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

COMPILATION 1 249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

MAGNUM 4 249 F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BATMAN CAPED CRUSADER

LES GEN' D'OR 249 F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299 F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD + LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

COLLECT. PLATINUM 2 249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3 299 F
+ CYBERNOID 2
+ ARCHIPELAGOS
+ QUADRALIEN
+ BATTLESHIP

ACTION D'ENFER 249 F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOOM
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
CRACK DOWN	199F
DRAGON S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
ITALY 90	199F
IVANHOE	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE	
OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
INT. SOCCER CHALL	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	249F
CONQUEROR	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DANDARE 3	199F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
DYTER 07	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
FEDERATION QUEST	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	349F
IMPERIUM	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KLAX	199F
LOST PATROL	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROCK N ROLL	199F
SCRABBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STRYX	199F
THE THIRD COURIER	249F
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

LES VOYAGEURS DU TEMPS
+ COMPACT DISC
"LA MENACE"
199 F

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE-	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
PINBALL MAGIC	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F
BATMAN [illegible]	199F
BOMBER	249F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
DOUBLE DRAGON	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MA[illegible]	249F
DUNGEON MASTER E.[illegible]	199F
FULL METAL P[illegible]	199F
GAZZA	199F
GHOSTBUSTERS 2	229F
GHOULS N GHOSTS	199F
GREAT COURTS (PRO TENNIS COURT)	289F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INDIANA JONES (ARC.)	199F
INFESTATION	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KID GLOVES	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
LOAD RUNNER	199F
NEVERMIND	199F
P47	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	259F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SEI CK	299F
SHERMAN M4	249F
SHINOBI	199F
SONIC BOOM	249F
SPACE ACE	449F
STARFLIGHT	249F
SUPER WONDERBOY	199F
TARGHAN	245F
THE STRIDER	199F
TOWER OF BABEL	279F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
VIGILANTE	149F
X OUT	199F

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF DD	119F	QUICKJOY JUNIOR	59F
Double prolongateur de Manette et souris	75F	QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
Adaptateur ST Joueurs	59F	QUICKJOY 2 PILOT	79F
Manette SPEED KING	109F	QUICKJOY TURBO	99F
Manette US GOLD	109F	QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	109F
Manette PRO 5000	129F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
CHEETAH MACH1	129F	QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
CHEETAH 125+	85F	QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER

NOUVEAU

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

Venez découvrir le nouveau rayon Consoles au Forum des Halles

SEGA MEGADRIVE + SPACE HARRIER 2 — 1 890 F

AFTER BURNER	395F	SORCERIAN	395F
AIR DRIVER	395F	SPACE HARRIER 2	345F
CURSE	395F	SUPER BASKET BALL	395F
FORGOTTEN WORLDS	395F	SUPER HANG ON	395F
GHOULS & GHOSTS	395F	SUPER SHINOBI	395F
GOLDEN AXE	395F	TATSUJIN	395F
NEW ZEALAND STORY	395F	THUNDERFORCE 2	395F
RAMBO 3	395F	ZOOM	345F
SOKOBAN	395F		

Titres a venir
AFTERBURNER 2, POWERDRIFT, ALTERED BEAST, CRACK DOWN, GHOST BUSTERS, SUPER MONACO GP, DI KID

NEC PC ENGINE — 1 490 F

ATOMIC ROBOT	495F	NEW ZEALAND STORY	495F
BAPI BARI MOTOCYCLE	495F	NINJA WARRIORS	495F
BASKET BALL	495F	P 47	495F
BLODIA	395F	PARANOIA	495F
BLOODY WOLF	495F	PC KID	495F
CHASE HQ	495F	R TYPE	495F
CITY HUNTER	495F	R TYPE 2	445F
CYBER CORE	495F	SHINOBI	495F
DUNGEON EXPLORER	495F	SON SON 2	495F
F I FIGHTER PILOT	495F	SPACE HARRIER	445F
FI TRIPLE BATTLE	495F	SPACE INVADER	495F
GALAGA 88	295F	TIGER HELI	495F
GOLF BOY	495F	TIGER ROAD	495F
GUN HEAD	495F	VIGILANTE	395F
HEAVY UNIT	495F	VOLLEY BALL	495F
KNIGHT RIDER	495F	VOLTIEN	495F
KUNG FU	295F	WONDERBOY IN MONSTER	495F
MOTO ROADER	345F	WORLD COURT TENNIS	445F
MR HELI	495F		

GAMEBOY NINTENDO — 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ 1 cable de liaison)	790F	CONSOLE GAMEBOY (+ le jeu TETRIS et 1 cable de liaison)	990F
TETRIS	295F	MICKEY MOUSE	295F
SUPER MARIO LAND	295F	NAVY BLUE	295F
TENNIS	295F	NEMESIS	295F
PINBALL PARTY	295F	PUZZLE BOY	295F
ALLEY WAY	295F	SHANGAI	295F
BASEBALL	295F	SOLAR STRIKER	295F
ASMIK WORLD	295F	VAMPIRE KILLER	295F
MASTER KARATEKA	295F		

SEGA 8 BITS — 749 F

CONSOLE SEGA	749F	AFTER BURNER	325F
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	1049F	ALIEN SYNDROME	295F
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	359F	ALEX KID/LOST STAR	295F
PISTOLET SEGA	269F	ALEX KIDD H T V	295F
CONTROL STICK SEGA	139F	ALESTE POWER STRIKE	259F
RAPID FIRE SEGA	109F	AMERICAN BASEBALL	295F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F	BLACK BELT	265F
LUNETTES 3D	309F	BOMBER RAID	295F
		CHOPLIFTER	255F
		FANTASY ZONE 2	295F
		GALAXY FORCE	325F
		GOLVELLIUS	325F
		GREAT BASKETBALL	295F
		KENSEIDEN	295F
		LORD OF THE SWORLD	325F
		MONOPOLY	295F
		OUT RUN	325F
		OUT RUN 3D	315F
		PHANTASY STAR	395F
		RAMBO 3	325F
		RAMPAGE	295F
		ROCKY	295F
		SHOOTING GAME	255F
		SPACE HARRIER	295F
		TIME SOLDIERS	295F
		WANTED	255F
		WONDERBOY	265F
		WONDERBOY M L	295F
		WORLD SOCCEP	255F
		ZAXXON 3D	315F
		ZILLION 2	265F

HOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	295F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	295F
GOLDEN AXE	325F
SCRAMBLE SPIRITS	295F
SPELL CASTER	325F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y S	395F

PRIX EXCEPTIONNEL

ENDURO RACER	99F
FANTASY ZONE I	99F
GLOBAL DEFENSE	99F
NINJA	99F
RESCUE MISSION	99F
SECRET COMMAND	99F
SUPER TENNIS	99F
TEDDY BOY	99F
TRANSBOT	99F
WORLD GRAND PRIX	99F

99 F

ATARI LYNX — 1 790 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	1790F	BLUE LIGHTENING	195F
		CALIFORNIA GAMES	195F
		CHIP CHALLENGE	195F
		ELECTRO COP	195F
D'autres titres à venir Hard Drivin...		GATES OF ZENDACON	195F

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraisan garantie par Calissimo

** Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)*

BON de COMMANDE EXPRESS à envayer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

GEN 16 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Precisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM

ADRESSE

Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature

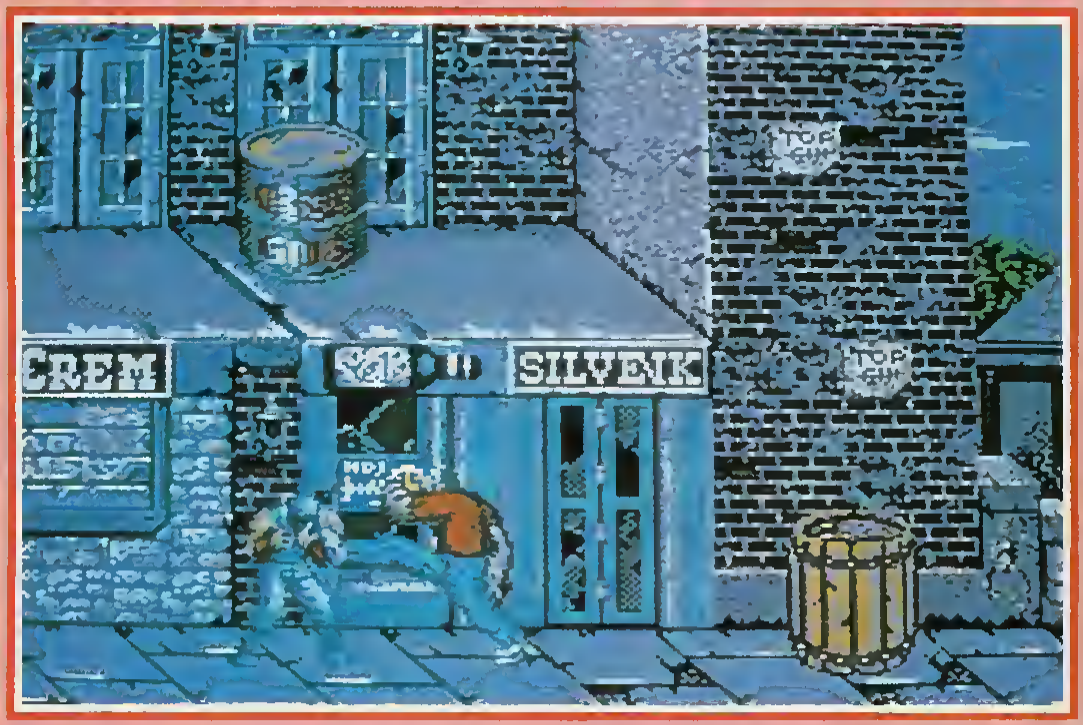
☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre ta lle)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Reglement je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur a reception (en opcional 19 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)

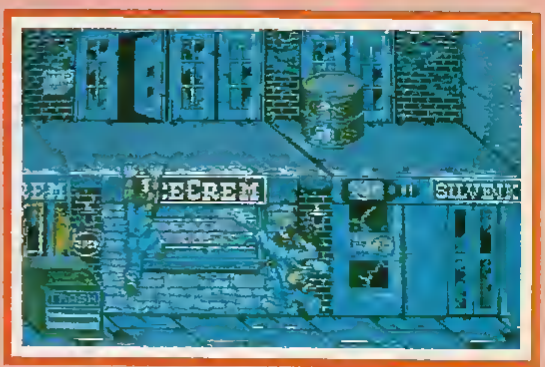
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI ST AMIGA NEC LYNK GAMEBOY MEGADRIVE

SHADOW WARRIORS

Voici le premier logiciel d'une longue série d'adaptations d'arcade de chez Ocean. Il s'agit de mener votre personnage, un guerrier ninja, au cours de six niveaux infestés d'ennemis organisés la plupart du temps en gang. Vous affronterez tour à tour des combattants aux pieds et mains nus, des karatékas, des hommes armés de bâtons et des molosses pouvant soulever sans problème un énorme tronc d'arbre, lui-même capable de vous assommer d'un seul coup. Pour vous défendre, vous ne pouvez compter que sur l'enseignement prodigué dans votre enfance par les grands maîtres des arts martiaux. Dorénavant, vous maîtrisez parfaitement les sauts chassés, les coups de pieds arrière, les sauts périlleux .. Autre moyen de défense, la nature du



décor: une cabine téléphonique peut vous servir de paravent et un balcon vous donner une chance d'échapper à vos ennemis. A la fin de chaque niveau, un colosse encore plus fort et plus résistant que les autres vous attend.
Sur le plan de la réalisation, Shadow Warriors s'annonce excellent avec les décors de l'arcade et une superbe animation des personnages. Si la jouabilité ne fait pas défaut, nul doute que ce logiciel sera un hit!



PIC

Epic, c'est le tout prochain programme des auteurs de Falcon sur Amiga et ST, à qui l'on doit également F29 Retaliator. En fait, ce jeu n'est autre que Goldrunner 3D, qu'ils programmaient pour Microdeal, jusqu'à ce que la compagnie décide de stopper la production du jeu. Ocean en profita donc pour reprendre le produit, qui s'annonce comme l'un des événements de l'année.

Epic commence, comme tout jeu, par une présentation. Mais là, je dois avouer qu'après cette dernière, on est déjà dans tous ses états, vu qu'elle est fabuleuse, totalement animée, mélangeant 3D et dessins, musiques digitalisées. Bref sublime!

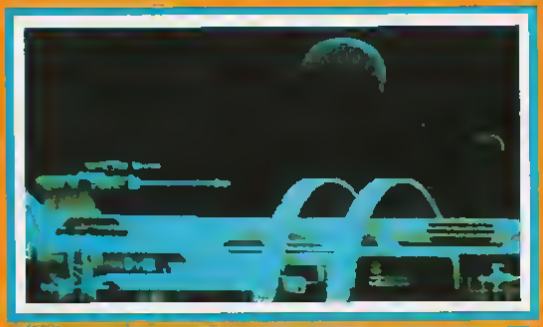
La présentation commence sur votre planète, où votre peuple vit en paix. Seulement récemment, les scientifiques ont découvert que le soleil de votre monde est de plus en plus instable, et devrait donc exploser sous peu! Du jour au lendemain, une évacuation globale de la planète est organisée, à bord d'un gigantesque vaisseau, le Redstorm, et d'une floulle de vaisseaux plus petits. Le problème, c'est que l'armada va devoir traverser une ancienne zone neutre, près de laquelle se trouve l'Empire Rexxon, une race guerrière aux allures de lézards. Après avoir assisté au départ précipité de la planète, avec comme fond sonore des extraits des "Planètes" de Holst, vous assistez à l'échec des négociations entre vos ambassadeurs et les Rexxons. Il est donc décidé de passer en force, le plus rapidement possible, afin de limiter les dégâts. Et c'est là que le jeu commence.

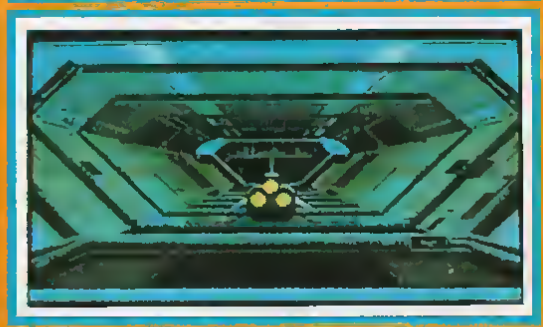
Epic est à mi-chemin entre la simulation futuriste et le jeu d'arcade. Côté jouabilité, on est très proche d'un shoot'em'up en 3D, mais avec un scénario, des missions, et une profondeur qui le rapproche des simulations.

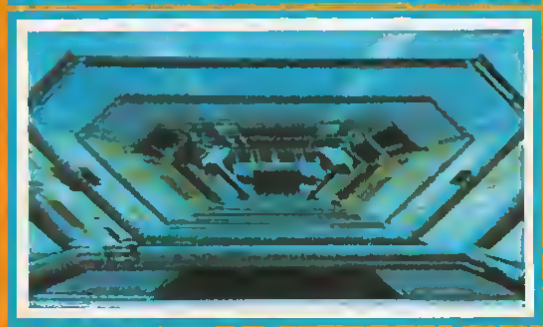
Lors de votre première mission, vous commencez à bord du Redstorm, un vaisseau contenant la quasi-totalité de la population de la planète, un peu dans le genre de celui de Battlestar Galactica. Vous êtes à bord d'un prototype d'intercepteur, paré à décollé de la piste de lancement. Une fois cela fait, vous voilà navigant dans l'espace, à côté de cette énorme masse qu'est votre vaisseau-mère (imaginez ça en 3D!). Vous allez devoir traverser un champ de mines, puis, aller rapidement vers deux planètes, que vous devrez survoler afin de détruire leurs stations radars, et l'escadrille de chasseurs rexxons qui s'y trouve. Si vous ne faites pas ceci rapidement, les Rexxons vous repéreront bien trop tôt! Les surfaces des planètes sont détaillées, entièrement en 3D, et comportent divers ennemis comme des tanks, etc.

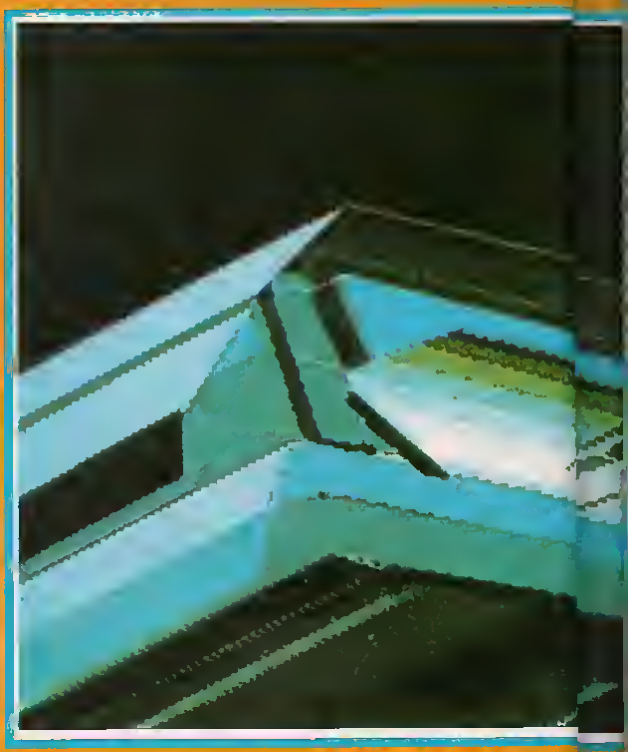
Votre seconde mission vous fait à nouveau survoler une planète, puisqu'elle consiste à détruire un complexe minier,

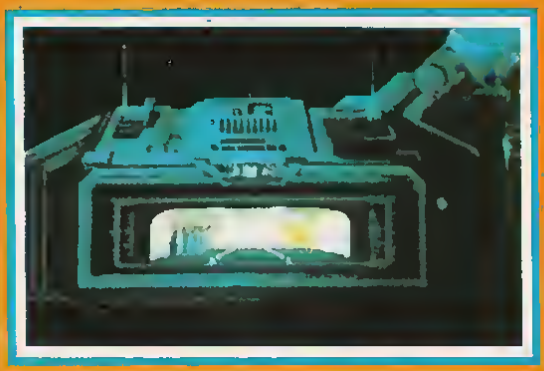
d'où les Rexxons tirent leur fuel Evidemment, ce dernier est défendu.
Cette fois-ci, quoi qu'il arrive, l'ennemi vous aura repéré, et sera arrivé au vaisseau-mère avant vous. Alors que vous approchez le Redstorm, vous voyez qu'il est attaqué par les Rexxons. A vous de détruire les ennemis, aidé par le système de défense du vaisseau mère. Si vous réussissez, vous atterrissez enfin.











La mission quatre recommence dans la panique, puisque l'un de vos vaisseaux contenant du matériel se fait attaquer. Il va falloir le défendre, surtout qu'il contient des armes et munitions primordiales pour votre victoire finale!
La mission cinq consiste à foncer vers une planète pour y détruire, le plus rapidement possible, un canon-laser, capable de tirer jusqu'à votre vaisseau mère. Plus vous mettez de temps, plus le Redstorm est endommagé.
La mission six est une mission de contre-attaque, puisque vous décidez de vous en prendre aux Rexxons. Vous allez sur leur planète, jusqu'à la capitale, où vous devez détruire leur QG.
La mission sept est la première grosse bataille. La flotte ennemie vous a rejoint, avec un vaisseau dans le genre du Redstorm, 6 vaisseaux de guerre et 12 escadrons de chasseurs! Après avoir eu l'essentiel de la flotte ennemie, vous devez détruire le vaisseau mère ennemi. Mais avant cela, lors de la mission huit, vous devez affronter les Vanguards, des intercepteurs aussi puissants que le vôtre, avec des pilotes chevronnés qui ne vous feront pas de cadeaux. Pendant ce temps, les deux vaisseaux mères engagent un combat rapproché, durant lequel le Redstorm sera bien endommagé. A vous d'en finir rapidement avec les Vanguards, sans quoi le Redstorm finira par exploser. Une fois le vaisseau mère ennemi détruit, vous assisterez à la phase finale de l'histoire, sous forme d'une animation particulièrement lumineuse.. Mais avant d'en arriver là, il vous faudra maîtriser complètement Epic.
Epic, comme vous vous en rendez compte, promet d'être l'un des événements de l'année. Ceci est vrai, d'autant plus que le jeu est magnifiquement réalisé, avec une 3D très rapide, des chargements accélérés et peu nombreux entre les missions, près de 600 Ko de sons et musiques digitalisées.. Bref, Epic porte bien son nom!

OCEAN
Amiga / ST
Jum?

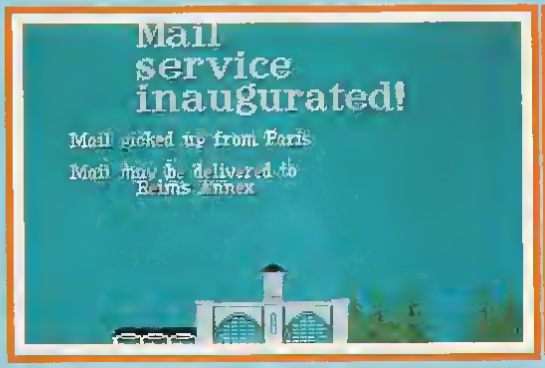
Les sorties de softs,
au jour le jour, c'est sur

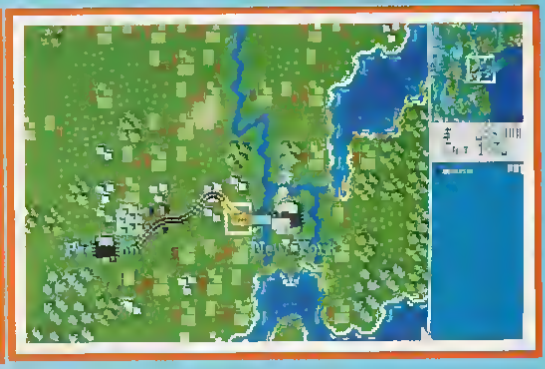
3615 GEN4

Sim City ferait-il des émules? En tout cas, Railroad Tycoon, même s'il traite d'un sujet différent, fait appel à un système de jeu rappelant fortement celui de Sim City. Ce logiciel vous propose de revivre la fantastique épopée du chemin de fer, aspect le plus visible de la révolution industrielle à travers le monde, durant essentiellement le 19e siècle. En effet, débutant en 1930, le programme vous permet d'engager une partie sur une centaine d'années.

Le but du jeu est simple, devenir le roi du chemin de fer. Bien sûr, vous n'êtes pas seul sur le marché et vous devrez faire face à une rude concurrence engendrée par d'autres personnages habités des mêmes ambitions. Avant de commencer une partie, le logiciel vous demande de choisir un niveau de difficulté. Chacun correspondant à vos prises de risques dans les différents secteurs d'activité gravitant autour de l'industrie ferroviaire. Vous pouvez jouer en tant qu'investisseur, financier, magnat du rail... Ensuite, il vous faut définir une zone géographique propice, d'après vos estimations, au rapide développement d'un réseau ferré. Sachez que le territoire des Etats-Unis est sans doute le moins difficile à équiper. Dès que vous choisissez une autre région du globe, la partie deviendra plus difficile.

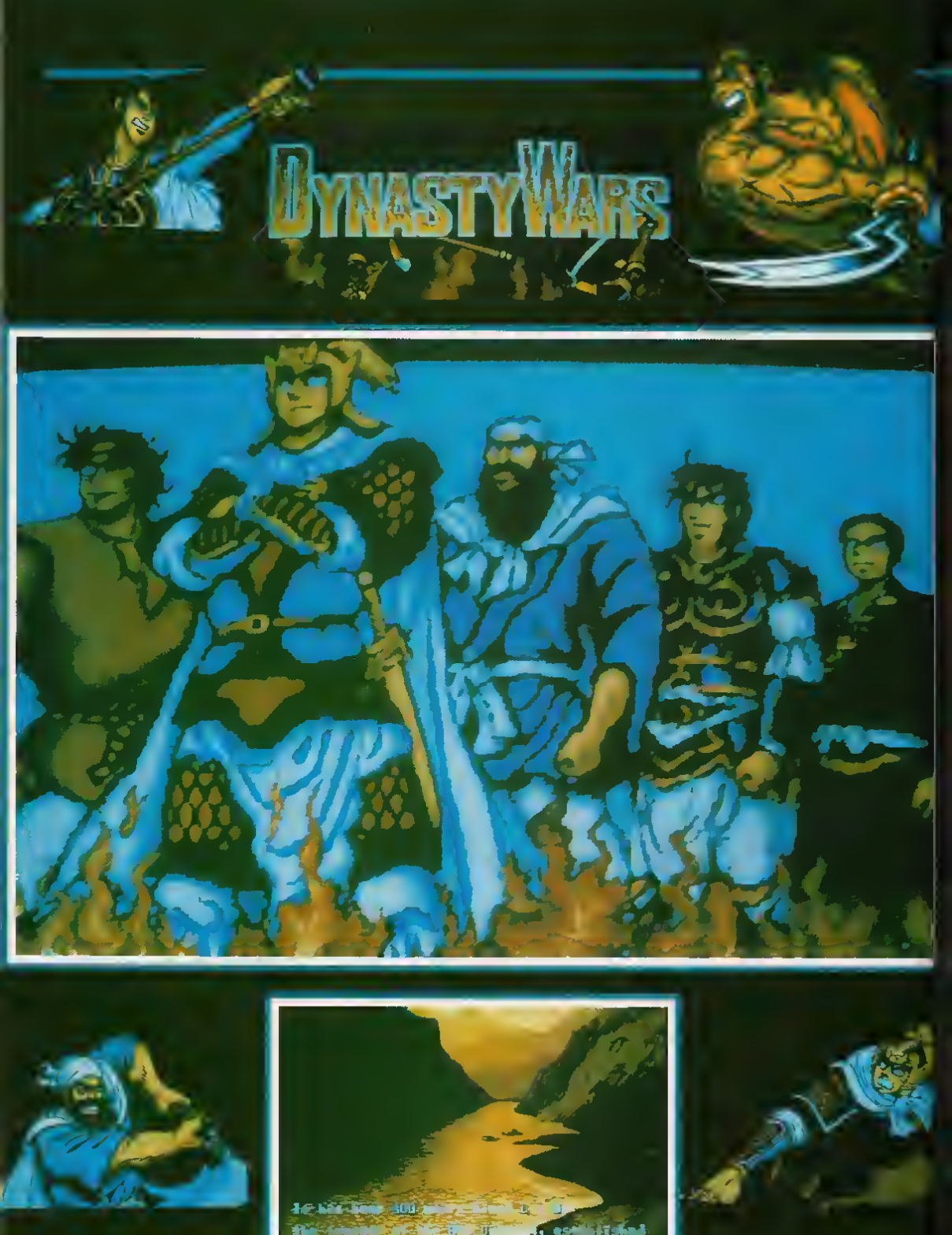
Une fois le théâtre des opérations choisi, le jeu proprement dit commence. Il est possible de visualiser la carte, plus ou moins précisément à l'aide de plusieurs zooms, juste en cliquant sur la partie désirée. Ensuite il suffit de cliquer sur les deux villes à relier et de commencer la construction de la ligne, non sans avoir pris note des besoins des usagers (transports de courrier, de vivres, de biens mobiliers...). En plus de cela, votre choix doit prendre plusieurs facteurs en compte, comme par exemple la complémentarité des productions de chacune des villes et les gains possibles en rapport avec l'investissement. L'édification de la ligne doit se faire selon des règles bien établies, en produisant d'abord les rails, puis la station (quatre modèles de stations disponibles allant de la simple gare au terminal),





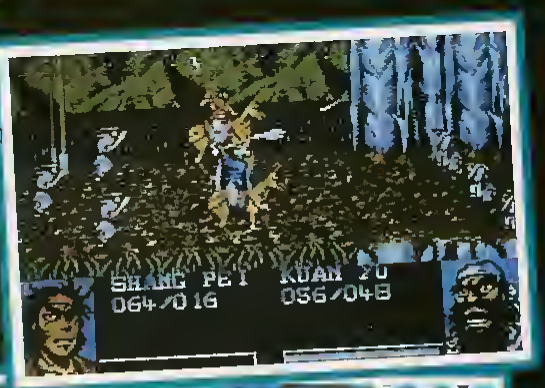
puis enfin la mise en chantier du train. A vous de gérer au mieux votre mise initiale d'un million de dollars.
Si vous avez choisi de vous tenir au courant des activités de vos concurrents, périodiquement une page écran retraçant leurs faits et gestes apparaîtra. De même pour vos comptes, chaque opération financière y figurant de manière détaillée. Plus loin dans la partie, vous pourrez juger opportun de conclure une alliance avec tel ou tel concurrent ou avec un banquier si vous manquez d'argent. Sachez que tout est possible.
Très bien conçu, bénéficiant d'une bonne réalisation (ce type de logiciel ne nécessite pas des graphismes et des bruitages démentiels), Railroad Tycoon s'annonce véritablement excellent.

MICROPROSE
PC
Mai


DYNASTY WARS

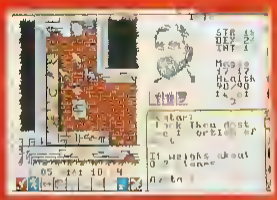
Et voilà le tout prochain jeu de chez Capcom, réalisé comme il se doit par Tierex.
Dynasty Wars se situe dans la Chine médiévale. La dynastie Han vient d'être renversée par les Seigneurs de la Guerre, qui continuent à dévaster le pays. Alors que tout semble perdu, 4 guerriers s'unissent pour défier les oppresseurs.
Dans Dynasty Wars, il est possible de jouer seul ou à deux à la fois. Chaque joueur choisit l'un des personnages, chacun ayant des caractéristiques différentes, ainsi qu'une arme personnelle.
Le jeu se déroule sur un terrain qui scrolle horizontalement, de droite à gauche, et s'apparente sur ST. La version présentée ici, un scrolling différentiel très propre. Ce qu'il y a d'original dans ce jeu, c'est que l'on ne dirige pas un personnage, mais le cheval sur lequel il se trouve. En appuyant sur le bouton de feu,

on utilise son arme. Plus on appuie longtemps, plus le coup est fort. En fait, à partir d'une certaine force, l'arme lance carrément un éclair ou une boule de feu, ce qui est pratique pour en finir avec certains ennemis. Les ennemis sont parfois aussi à cheval, mais il y a également des fantassins, des archers, et j'en oublie.
Il est également possible d'utiliser de la magie de temps en temps, ce qui a pour effet de nettoyer l'écran des ennemis présents, sauf pour les personnages importants, que l'on croise maximum deux fois dans chaque tableau.
Le jeu bénéficie d'une présentation très jolie, d'un graphisme assez fin, et d'une animation soignée, ce qui en fait une conversion de qualité! Avec ses niveaux différents à explorer, le joueur en a plus, c'est pas au bout de ses peines.

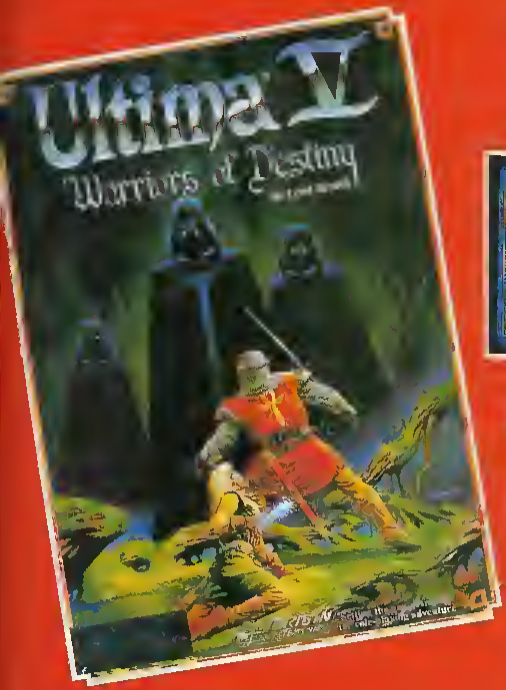


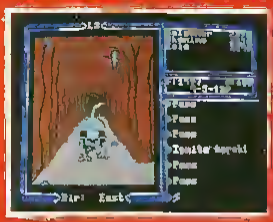
EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES !

Célébrez avec nous le 10e anniversaire de la SAGA ULTIMA avec l'arrivée de ULTIMA VI sur PC



UBI SOFT





Ultima V

ENFIN DISPONIBLE SUR AMIGA !

ORIGIN
We create worlds.

MINDSCAPE INTERNATIONAL

CENTURION : DEFENDER OF ROME

Encore un jeu signé Kellyn Beeck, l'auteur de Defender Of The Crown. Centurion est un mélange de stratégie, de jeu de rôle, qui comporte des graphismes superbes et une animation impressionnante. Vous devrez mener des batailles, mais également user de diplomatie pour arriver à vos fins.

Vous commencez le jeu en tant que jeune officier aux commandes d'une légion romaine. Le but est de défendre Rome des troupes barbares, en utilisant vos talents de diplomate ou de soldat, tout en annexant peu à peu les provinces avoisinantes. Il est possible d'offrir une protection ou une alliance avec Rome aux gouverneurs desdites provinces, afin de les rallier à votre cause.

Les combats sont vus du champ de bataille, et le joueur intervient en choisissant la formation des troupes, ainsi que leur tactique. Dès que la bataille commence, vous pouvez même diriger des troupes individuelles, comme l'infanterie ou la cavalerie, sur des troupes ennemies particulières.

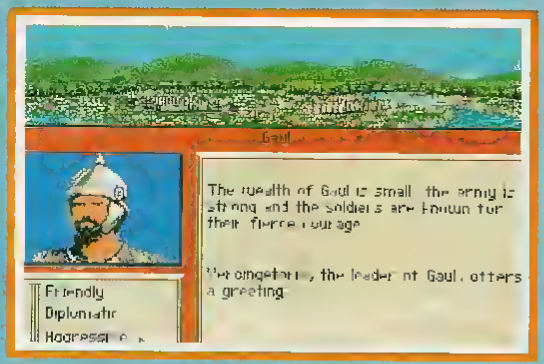
Si vous vous débrouillez bien, Rome deviendra de plus en plus forte, et ses frontières seront de plus en plus éloignées, ce qui vous obligera bientôt à construire une flotte de bateaux. Bientôt commenceront également les combats maritimes !

Entre deux guerres, le joueur peut utiliser un peu de l'argent du butin pour construire un stade, où se tiendront les jeux. Il choisira un gladiateur qu'il dirigera alors dans un combat à mort dans l'arène. Au cirque, il sera même possible de participer à des courses de chariots, où vous pouvez donner des coups de fouets à vos adversaires pour vous en débarrasser ou encore déchiqueter les roues des chariots concurrents...

Impossible ici de dire à quel point le jeu est complet. Rien qu'aux arènes, il est possible de tricher, en achetant un concurrent, en droguant les chevaux et même en invoquant les dieux.

Centurion : Defender Of Rome, est un jeu qui s'annonce vraiment superbe, varié, et particulièrement prenant.

ELECTRONIC ARTS
PC
Juin



3615 GEN4: LES JEUX

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un STE, 100 Disquettes pour l'achat d'un STE Coul

520 STE complet	3490
1040 STE complet	4490
1 M° pour STE	890
1 M° pour STF	690
2 M° pour STE	1890
4 M° pour STE	3490
Mon Coul HR S stereo	2490
Mon Mono SM124	1290
Mon Coul HR S mono	2000
Mon Multisync	5000
Megafile 30M°	NC
Megafile 60M°	7000
Megafile 44M°	8590
Cartouche 44M°	1100
Doubleur Ecran	290
Souris ST FLUO	350

ATARI XE

130 XE Peritel	590
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1790 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

GAME BOY

990 F

SOFT ST

MIDWINTER	390
CABAL	200
COMBO RACER	200
DRAGON BREATH	340
F29	250
IVANOHE	195
HEAVY METAL	200
MAUPITI ISLAND	249
NINJA SPIRIT	245
SECRET DEFENSE	240
SHADOW WARRIOR	195
LOST PATROL	195
ULTIMA V	350
BATTLE OF BRITAIN	245
BLADE WARRIOR	345
FLOCK OUT	245
COLORADO	345
CYBERBALL	195
GHOST & GOBELINS	195
KLAX	195
RAT	195
WARHEAD	345
BLACK TIGER	195
FRED	345
X OUT	195
RAINBOW ISLAND	195
IRON LORD	350
ACTION FIGHTER	160
SLAYER	160
PHOPIA	200
LASER SQUAD	160

ATARI
PORTFOLIO
1990 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---
MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
+ 2 Jeux
1990 F

JEUX MEGADRIVE

GOLDEN AXE	490
AFTER BURNER II	490
SUPER SHINOBI	490
KEN LAST BATTLE	460
KUJYAKU 2 (PEACOCK)	450
GHOULS'N & GHOST	490
S/REAL BASKETBALL	460
ASSAULT SUIT	460
FORGOTTEN WORLD	460
CURSE	420
NEW ZEALAND STORY	460
THUNDER FORCE II	450
TATSUJIN	450
RAMBO III	460
ZOOM	450
SUPER HYDLIDE	380
HERZOGZWEI	390
ALEX KID	440
AIR DIVER	490
SOKOFAN	450
SPACE HARRIER II	450
OSAMATSUJIN	380
JOYPAD SEGA 3600	330
SUPER JOYPAD XE1 ST	680

SOFT AMIGA

BUDOKAN	245
COMBO RACER	246
BLACK TIGER	245
IVANOHE	245
E MOTION	245
NINJA SPIRIT	230
688 ATTACK SUB	250
MATRIX MARAUDER	245
SECRET DEFENSE	250
PLAYER MANAGER	250
KLAX	195
F29	250
CABAL	195
TENNIS CUP	200
MAUPITI ISLAND	269
BATMAN THE MOVIE	180
TWINWORLD	200
PHOBIA	200
INDY ARCADE	160
PASSING SHOT	160
ROLLER COASTER	160
SLAYER	170
ACTION FIGHTER	175

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ 2 Jeux
1790 F

JEUX NEC A 490 F

BLOODY WOLF, CHASE HQ, GUNHED, P47 NINJA WARRIORS, PARANOIA, SHINOBI S/VOLLEY BALL, TIGER ROAD, BASERT, WINNIG SHOT, CD ALTERED BEAST, CD RED ALERT, CD FINAL ZONE II, CD GOLDEN AXE, CD SIDE ARMS, CD MONSTER LAIR

JEUX NEC A 390 F

KIKIKAIKAI, ARMED FORCE, BLOODIA, R TYPE BREAKIN, CYBERCORE, DEEP BLUE, F1 PILOT, GALAGA, DRAGON FIGHTER, DRAGON SPIRIT, DROP ROCK, NAXAT OPEN, KING OF CASINO, NEW ZEALAND STORY, ROCK ON, VIGILANTE, WATARU, WORLD STADIUM, STRANGE ZONE, PACLAND, SPACE HARRIER, POWER DRIFT

JEUX NEC A 450 F

ATOMIC ROBOT KID, REAL BASEBALL, MS HELI, CITY HUNTER, CYBER CROSS, DORAMON, PCKID, F1 TRIPLE BATTLE, FINAL LAP, HEAVY UNIT, KNIGHT RIDER, MOTO ROADER, SPACE INVADER, SHANGAI, SIDE ARMS, SON SON II, TIGER HELI, TAITO MOTORBIKE, VOLVIES

JEUX NEC A 290 F

FANTAZY ZONE, KUNG FU, BIG MAN'S WORLD

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 complet	3490
AMIGA 500 Couleur (Moniteur HR stereo)	5790
AMIGA 2000	8990
CARTE XT	1990

50 Disquettes KONICA démarquées 250 F	100 Disquettes KONICA démarquées 480 F
100 Disquettes KONICA garanties à vie 750 F	500 Disquettes KONICA démarquées 420 F le 100

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P.....VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° I I I I I I I I I I I I I I I I DATE EXP. I I I I

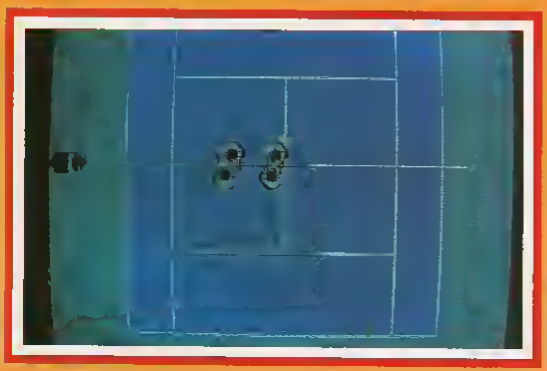
PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qte	Px Unit	Prix Tot

Port Disquettes 35 F les 50, 50 F les 100, 70 F au delà ——— PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 100 F
Signature Parents si mineur TOTAL ———F TTC

TIE BREAK



Tie Break, vous n'en avez jamais entendu parler, et c'est normal, puisque c'est un logiciel uniquement distribué par Ocean, mais réalisé par l'équipe de Starbyte. A première vue, c'est-à-dire en regardant les photos, on peut être très inquiet, et se dire que ça n'est pas beau. Disons que les graphismes ne sont pas le principal atout de Tie Break, qui se veut plutôt être le Kick Off du tennis. Et de ce que nous avons pu en voir, cela paraît tout à fait vrai, puisque les personnes qui y jouaient au Trade Show semblaient avoir bien du mal à en décrocher. En attendant, le jeu est assez original, puisque vous ne déplacez pas votre joueur. Celui-ci se place automatique, et vous ne faites que décider du coup à faire, et du moment auquel vous désirez le faire. Voilà qui risque d'en déranger plus d'un au début, mais la jouabilité étant parfaite, je suis sûr qu'ils oublieront rapidement cela ..

OCEAN
Amiga / ST
Mai

Elvira

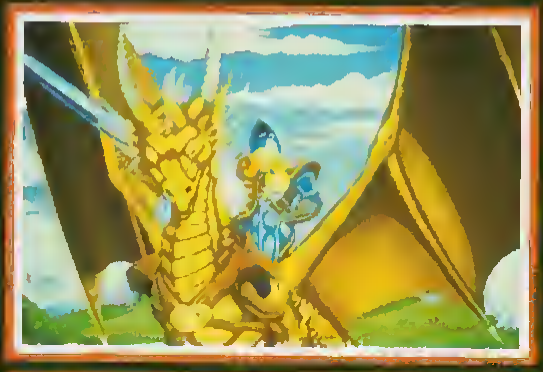
mistress of the dark

Voici le premier jeu de rôle d'horreur.
Des graphismes et une animation extraordinaire.
Des monstres surnaturels et animés.
Des centaines de lieux aussi différents que fantastiques.
Des tas de puzzles à résoudre.
Un véritable challenge pour tous les joueurs.
Et bien sûr, la plantureuse ELVIRA.

disponible sur
ATARI ST - AMIGA
PC - CF4

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél. : (1) 43 39 23 00

DRAGON STRIKE



DragonStrike, notre couverture de ce mois-ci, est une simulation de dragon que nous vous avons dévoilé dans le précédent numéro. C'est surtout le premier jeu d'arcade se déroulant dans le monde du jeu Advanced Dungeons & Dragons, ce qui est important.

Le jeu est une véritable simulation, dans laquelle vous jouez le rôle d'un lancier qui, juché sur le dos d'un dragon du bien, doit accomplir diverses missions contre le Mal. Se jouant à la souris et au clavier, le jeu demande un certain temps d'adaptation : on n'apprend pas à voler en dragon tous les jours!

Bien sûr, vous contrôlez le déplacement de votre dragon, un peu comme un avion, mais en moins maniable, surtout à grande vitesse. En fait, un dragon, c'est un peu comme un vieux coucou qui gagne de la vitesse surtout en descendant, et qui en perd énormément en montant. Heureusement, en variant la vitesse des battements d'ailes, vous pourrez aller plus ou moins haut. Un "altimètre" se trouve à droite de l'écran, ce qui vous permet de vous repérer facilement. Si vous pouvez un peu voler n'importe comment, attention cependant à ne pas vous écraser trop rapidement au sol, et encore moins à entrer en collision avec une montagne!

De votre dragon, vous pouvez regarder tout droit, mais aussi à gauche, à droite et même derrière vous, ce qui est très utile lors des combats en vol! Parlons-en justement de ces combats, qui sont de deux sortes. Pour attaquer un ennemi, il faut si possible arriver sur lui en venant d'une altitude plus élevée. Si c'est votre

dragon qui attaque, alors il tentera de poudre le dragon ennemi. Si c'est vous, vous tenterez, à l'aide de vos lances, de toucher le dragon ou le chevalier le montant. Ce n'est pas toujours facile, puisque vous devez diriger la lance en même temps que le dragon, surveiller l'altitude, la vitesse, etc. Heureusement, vous disposez d'un moyen plus aisé pour les combats: le souffle de votre dragon, qui est de deux sortes, contrairement à celui des ennemis. Lors des combats, vous devez faire très attention à ne pas passer trop près de l'ennemi, qui pourrait alors vous faire tomber. Si tel est le cas, votre dragon tentera de vous rattraper à temps. Sans quoi, vous vous écraserez au sol, à moins que vous n'ayez l'objet magique qui est un anneau de Feather Fall, et qui vous permet de tomber lentement, telle une plume. Attention cependant, les ennemis continueront de vous attaquer!

Ah oui, il y a des objets magiques qui servent dans le jeu. D'origine, vous disposez d'une boule de cristal, qui fait office de radar! On y voit les ennemis et les importants lieux alentours. Au début du jeu, vous avez également trois doses de baume de soin, qui vous permettent de soigner vos blessures ou celles de votre monture.

Le jeu est composé de multiples missions. Au début de chacune, vous assistez à un briefing vous expliquant la situation actuelle vis-à-vis des forces du mal (on est alors en pleine guerre de la Lance, pour les connaisseurs!), et votre objectif. Après cela, vous avez la possibilité de voler rapidement dans la zone où va se dérouler la mission, histoire de reconnaître les lieux. Ensuite, la mission commence vraiment.

Lors des missions, vous affronterez des dragons bien sûr, mais aussi des Wyverns, et des troupes au sol (attention aux archers!). Vous attaquerez des châteaux, des bateaux, et même les terribles forteresses volantes du Mal.

Chaque fois que vous réussissez une mission, vous garderez les objets magiques que vous aurez peut-être trouvé, et monterez en grade. Vous avez la possibilité de changer d'ordre dès que vous atteignez un rang important, histoire d'avoir une monture meilleure, des missions plus importantes et plus difficiles.

Entièrement en 3D, le jeu est superbe, et totalement paramétrable, afin de pouvoir tourner rapidement sur n'importe quel PC. Il y a trois types de 3D différentes, plus ou moins détaillées, mais on peut aussi choisir d'avoir des ennemis Bitmap plutôt qu'en 3D.

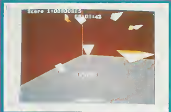
DragonStrike est un jeu très original, avec des missions variées, et qui bénéficie d'une réalisation irréprochable, et de pages écrans magnifiques. La version PC arrive bientôt, avec une version Amiga à suivre. Il n'y a, hélas!, pas de version ST annoncée, mais vu le succès que le jeu devrait avoir, on a des chances d'en voir une un jour.

SSI
Amiga / PC
Mai

DOSSIER INFOGRAMES

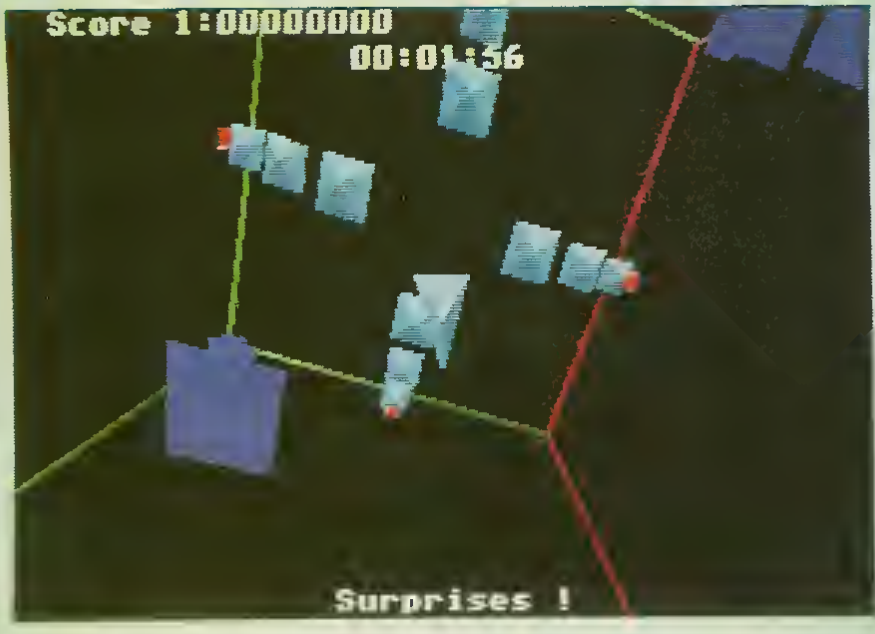
Après une fin d'année 1989 très riche en logiciels de qualité [illegible] North & South), la production Infogrames s'était quelque peu [illegible] société n'est pas restée inactive pour autant et ce mini-break [illegible] de gestation et de programmation de nouveaux projets. [illegible] The Toyottes et Sim City Terrain Editor testé ce mois[illegible] nouveautés pour lesquelles Génération 4 vous donne, [illegible]

ALPHA WAWES



Voici sans doute le projet le plus abouti de tous même s'il demande encore quelques semaines de finition avant sa sortie. Le principe du jeu, entièrement en 3D, est fort simple: enfermé dans une pièce cubique, il s'agit de mener votre sprite, au moyen de diverses plate-formes vers l'une des portes permettant d'accéder à une autre pièce. Pour traverser chacune des ces pièces, vous disposez d'un [illegible] temps variable suivant le niveau où vous vous trouvez [illegible] des bonus récoltés auparavant.
Pour se déplacer, il suffit de presser le bout[illegible] joystick. Mais de cette façon, vous ne pourrez [illegible] sur une surface plane sans pouvoir atteindre [illegible] qui se trouvent aux quatre coins d[illegible] la pièce. Le seul moyen d'y parvenir [illegible] une plaque de couleur rouge [illegible] première plate-forme) [illegible] au niveau où vous com[illegible] [illegible]

haut... [illegible]



INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Juin

MURDER IN SPACE

INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Septembre

Murder In Space est le nouveau programme de Bertrand Brocard, auteur de Meurtres en Série ou plus récemment de Meutres à Venise Il s'agit toujours d'une histoire policière mais cette fois-ci, le logiciel est plus qu'une aventure et intègre de nombreuses phases de simulation et d'arcade L'histoire se passe en l'an 2005 à bord d'une station orbitale alors que le programme de la mission GW-003 se déroule sans encombre et selon les objectifs prévus. C'est dans cette ambiance détendue que survient la première tentative de meurtre Dès lors, un climat de suspicion s'instaure, rendant les rapports entre les membres de l'équipage difficiles voire pénibles Bien sûr, le "Pegasus Space Consortium" est immédiatement alerté
C'est à cet instant précis que vous entrez en scène pour tenter, dans un premier temps d'apporter des éléments de réponse à cette tentative d'assassinat, et ensuite pour éclaircir les faits et dégager les responsabilités de chacun
Concernant la réalisation de ce logiciel, Bertrand Brocard est fidèle à lui-même (NDC: méfions-nous des gens qui sont fidèles à eux-mêmes!) Basé sur un scénario soigné et élaboré suivant des impératifs cinématographiques, votre enquête vous demandera bon nombre de qualités. Vous devrez piloter la station orbitale, effectuer des sorties dans l'espace grâce au fauteuil spatial (et ainsi passer d'un module de la base à l'autre) ou encore accomplir certaines expériences biologiques ou astronomiques Pour vous aider, vous disposez de l'ordinateur de bord: il prend en charge toute la partie logistique de votre enquête Sachez que dans un souci d'exactitude et de réalisme, Bertrand Brocard a fait appel à des spécialistes de la vie en apesanteur
Pour le packaging, et comme l'equipe Hitech a l'habitude de faire, des indices grandeur nature seront presents

ALCATRAZ

L action se deroule dans la ville de San Francisco en 1993 alors que le marche entier, ou presque de la drogue (essentiellement hero ne et cocaine) est controle par un seul homme, Pablo E cobar (toute ressemblance avec un personnage reel est bien sur fortuite) L'organisation qu'il a mis en place est si complexe et si habilement montee que toutes les polices et services internationaux ont ete incapables de l aprehender ni même d approcher son repere Il faut dire que cet homme a profite du tremblement de terre secouant la zone de San Francisco en 1989 pour annexer l'île d'Alcatraz et y etablir son quartier general alors qu'elle etait declaree interdite pour raison de sécurité
Aujourd hui la situation est grave. Les dernières enquêtes menées sur l'extension du fléau de la drogue sur le territoire américain montre que de plus en plus d'individus sont touchés, surtout chez les jeunes La CIA a donc pour mission de recruter les meilleurs hommes en vue d'une operation coup de poing afin d'éliminer Pablo Escobar De plus, les deux hommes choisis pour ce "contrat" devront ramener des documents permettant à la police d'arrêter les complices d'Escobar une bonne fois pour toutes Quant au stock de drogue, il devra être détruit.

INFOGRAMES
Amiga / PC / ST
Octobre

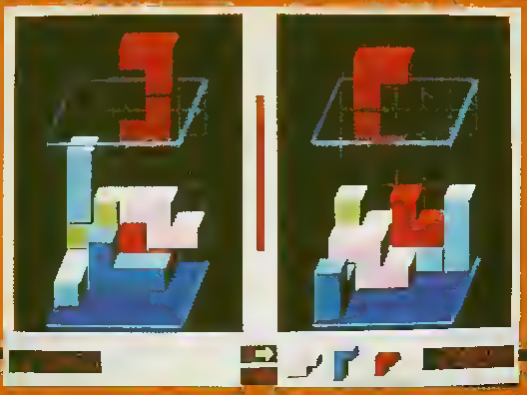
Comme vous pouvez le constater, la société Infogrames sera présente au niveau de l'édition tout au long de l'année 1990 D'autant plus que ces trois logiciels présentés ne forment qu'une partie des projets mis en route (de "gros softs" sont à venir comme Call Of Cthulhu) En effet, voulant être présent sur tous les secteurs du marché de la micro-informatique ludique et résolument tourné vers l'avenir, Infogrames ne délaisse pas les consoles et développe déjà sur Sega Megadrive tout en éditant sur Nintendo. D'autre part, cette societe développe également sur FM Towns (il s'agit de Drakkhen), fabuleux ordinateur de chez Fujitsu seulement disponible (pour l'instant) au Japon. Avec tout cela, nous serons sûrement amener à revenir ultérieurement sur Infogrames !

FUTURE CLASSICS

COLLECTION

Future Classics, c'est une compilation de 5 jeux jouables seul ou à deux. Diskman est une sorte de Pac-Man, Tankbattle une bataille de tanks, Blockalanche est un remake de Block Out, Lost'N Maze est un labyrinthe, et Diet Riot, un nouveau Pac-Man, dans lequel il faut manger des aliments à basses calories, et évitez les hamburgers qui sortent des fast-foods !

ELECTRONIC ZOO
Amiga / PC
Mai

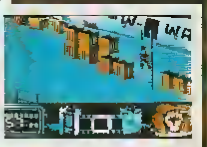


POUR AMATEURS DE SENSATIONS FORTES

Photo d'écran
Hot Rod

Photo d'écran
Sonic Boom

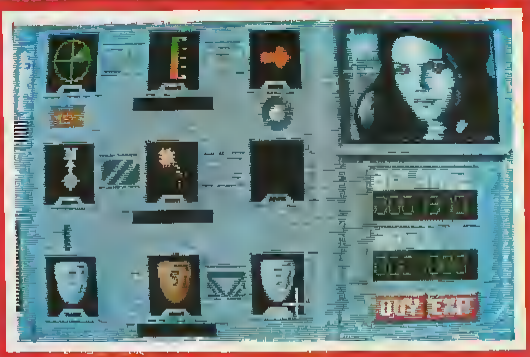
Photo d'écran
Vendetta



GRATUIT !
OFFRE LIMITÉE
D'UNE MONTRE VENDETTA

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboue
94021 CRETEIL
Tel 16 (1) 48 98 99 00



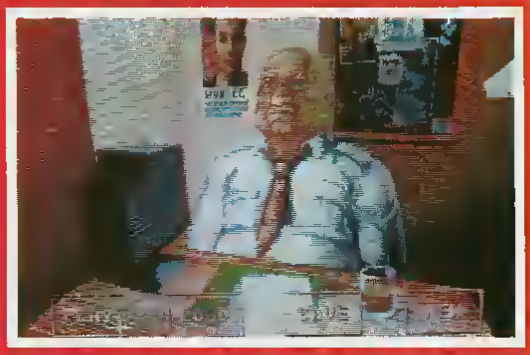
RESOLUTI

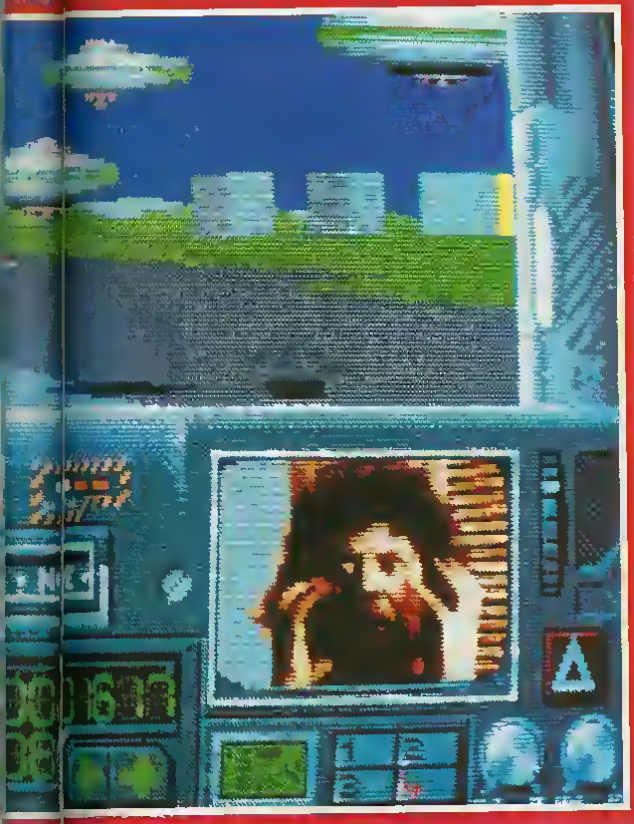
Prisonnier depuis quelque temps, une nouvelle loi, la Résolution 101, va peut-être vous permettre de gagner votre liberté. Pour cela, vous allez devenir un chasseur de primes, qui deviendra libre en tuant une à une toutes les crapules qui terrorisent la ville depuis un certain temps. On vous entraînera un peu, on vous fournira un véhicule de base, et ensuite, votre avenir sera dans vos mains.
Hélas ! la réalité est plus complexe, car les ennemis ne font pas de quartier. Non seulement ils vous tirent dessus, mais ils font tout pour éviter vos tirs, disparaissent au coin d'une rue, se cachent derrière un bâtiment pour en ressortir après avoir largué des mines dans le tournant... Bref, votre nouveau job est un véritable enfer, et vous aurez besoin de réflexes et de nerfs d'acier pour survivre à cette terrible épreuve.

Vous voulez rire?

Connectez-vous sur
3615 LAHAYE

TION 101





Heureusement, après quelques victoires, vous pourrez mieux vous équiper en armes, en achetant des lasers, des roquettes et des mines. Vous pourrez également améliorer votre véhicule, pour passer de votre voiture standard à un hovercraft capable d'affronter tous les terrains. Vous pouvez également, durant le jeu, aller dans un garage, afin de réparer la casse ou de refaire le plein

Réalisé par les auteurs du génial Archipelagos, Resolution 101 est un jeu où l'action est incessante. C'est un jeu à mi-chemin entre l'arcade et la simulation, où la 3D est parfaite et d'une rapidité incroyable. Les ennemis sont sous formes de sprites, afin d'être plus beaux, ce qui est excellent.

Sur le tableau de bord, un écran vidéo vous permet de voir la tête de vos adversaires. Les grimaces qu'ils font lorsque vous les touchez sont à mourir de rire!

Chaque niveau du jeu se déroule dans une partie différente de la ville, avec des décors plus ou moins différents, et on n'a donc jamais l'impression que le jeu se répète, d'autant plus que les ennemis sont de plus en plus variés au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu. Ils réagissent assez intelligemment, cherchant véritablement à vous semer, voire à vous tendre des pièges! Un sacré bon jeu

MILLENNIUM
Amiga / PC / ST
Mai

Un peu de sérieux, ça va 2 minutes

Nous vous attendons sur
3615 GEN4

THE PLAGUE

Plague, c'est le tout nouveau jeu des auteurs de Shadow Of Satan et de Battle Squadron.
Plague se déroule dans le futur, sur une planète où une expérience avant mal tournée a contaminé la population, faisant de certains d'entre eux d'horribles monstres. Vous êtes envoyé pour faire le nettoyage, et autant dire que ce ne va pas être simple!

C'est tout pour le scénario, qui n'a rien d'exceptionnel, mais c'est normal, chez Innerprise, on travaille plutôt la réalisation. Et Plague ne faillit pas à la renommée de la compagnie, puisqu'il est techniquement très impressionnant. Scrolling horizontal plein écran, avec un affichage de 32 couleurs, sprites gigantesques, musique et bruitages informatisés, couleurs flashantes, tout dans

Plague est à la hauteur d'un jeu d'arcade. Les monstres sont fous, les armes supplémentaires aussi, et c'est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux du genre, au niveau technique, reste à juger la jouabilité, qui était le point faible de Super Battle Squadron, mais gageons que les auteurs auront su tirer parti des critiques formulées à l'égard de leur premier volet à ce sujet. En attendant,

Plague sera bientôt terminé, puisqu'il sort le mois prochain, et l'équipe d'Innerprise s'attaque maintenant à la suite de Battle Squadron!

INNERPRISE
Amiga
Mai

3615 GEN4: LES PREVIEWS

RORKE'S DRIFT

Voici un wargame, mais d'un genre tout à fait différent de ce que l'on a pu voir auparavant. Il se déroule en 1879, et recrée l'incroyable bataille où 137 soldats anglais affrontèrent 4000 zoulous! Le but des programmeurs était de faire un wargame où l'on pourrait voir réellement l'affrontement, et ils ont donc choisi une vue isométrique particulièrement pratique. Le joueur contrôle les 137 soldats, et décide quand ils avancent, reculent, se reposent, visent, combattent ou font feu. Il y a un sprite par pièce, ce qui veut dire que l'on voit vraiment 137 soldats, et assurément

4000 zoulous. Toutes les actions sont représentées par des animations, qui font que le champ de bataille grouille rapidement de personnages courant, tirant, avançant... C'est en plus assez réussi graphiquement, ce qui veut dire que Rorke's Drift risque bien d'être un wargame grand public.

IMPRESSIONS
Amiga / ST
Mai

GREAT COURTS

Blue Byte

Les fans de tennis voudront peut-être posséder deux programmes de ce type, mais si vous n'en voulez qu'un, *Great Courts* reste le bon choix. En effet, mis à part la possibilité de jouer en double contre l'ordinateur, *Great Courts* est su- ur à *Tennis* . sur tous ns.

TILT

THE ULT TENNIS SIMULATION

Photos d'écran sur Amiga

Disponible sur

AMIGA	C64 D K7
ATARI ST	CPC D K7
IBM	

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

ELECTRON

GÉNÉRA

OFFRENT UNE SEMAINE P

NIC ARTS®

ET

TION 4

VE POUR DEUX AU JAPON!

Non, ce n'est pas une blague, l'un d'entre vous va peut-être pouvoir partir une semaine au Japon, avec une personne de son choix, grâce à Electronic Arts. A l'occasion de la sortie de Budokan sur Amiga, jeu d'arts martiaux, sacré 4 d'Or 1989 du meilleur jeu de combat, Electronic Arts organise en effet une grande compétition internationale, par l'intermédiaire de magazines européens Pour avoir une chance de gagner, il faut déjà posséder Budokan, ou connaître quelqu'un qui l'a, afin d'y jouer intensément. En effet, il faut, sur votre bulletin réponse, indiquer le nom du dixième combattant, afin de pouvoir gagner Parmi toutes les réponses, nous en sélectionnerons une, au hasard. Les suivants gagneront des softs Electronic Arts!

D'ici quelque temps, il nous suivra en Angleterre, jusqu'aux locaux d'Electronic Arts, où il devra combattre (à Budokan, pas de panique!) les autres participants S'il gagne, alors, le voyage de rêve est pour lui! S'il perd, il ne repart pas les mains vides, puisqu'il gagne TOUS les softs édités à ce jour par Electronic Arts!

Tentant, non? Alors, renvoyez vos réponses sur carte postale non cachetée à l'adresse suivante:

Génération 4, Concours Budokan, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS

BULLETIN RÉPONSE

Le nom du dixième combattant à Budokan est:

.....

NOM:.....

Adresse:.....

.....

.....

.....

Code Postal:.....

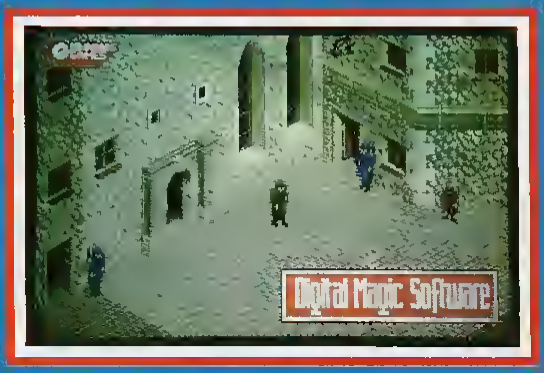
Téléphone:.....

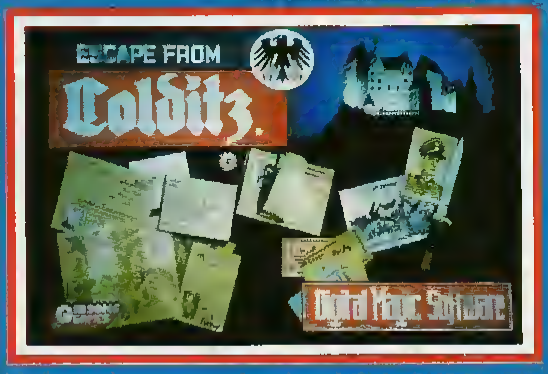
Machine..... Age:.....

INUTILE DE TRICHER! SI JAMAIS VOUS TROUVEZ LE NOM DU DIXIÈME COMBATTANT PAR UN MOYEN DÉTOURNÉ, VOUS JOUEREZ QUAND MÊME EN FINALE, OU VOUS SEREZ CERTAINEMENT ÉCRASÉ!

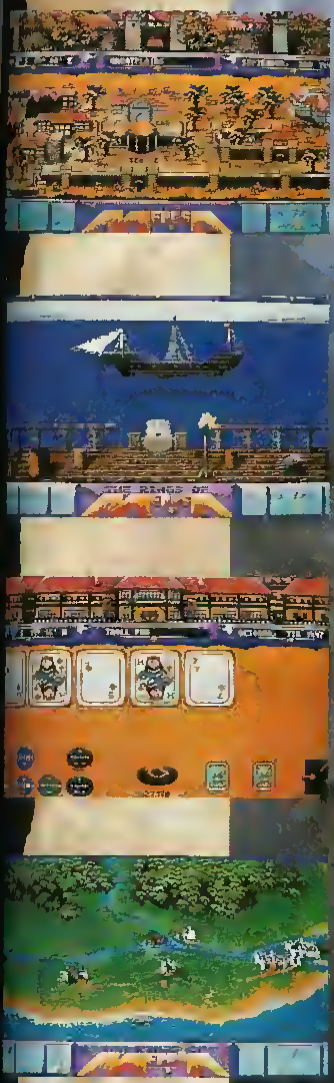
ESCAPE FROM Colditz®

Dans ce jeu se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale, vous prenez le contrôle de quatre prisonniers de guerre, incarcérés dans le fameux camp de Colditz, véritable château transformé en Sonderlager! Votre but est de rejoindre un pays allié ou neutre, voire de rejoindre la résistance française. Mais avant cela, il va falloir vous échapper du château, en utilisant de manière astucieuse tous les objets que vous pourrez trouver : draps, trombones, fils électriques, etc. Vous pourrez même creuser des tunnels, comme dans la Grande Evasion.
Le jeu se déroule sur un terrain isométrique, scrollant, avec de nombreux lieux en extérieur et plus de 600 pièces du château, ce qui reconstitue de manière très fidèle Colditz.





DIGITAL MAGIC
Amiga / PC / ST
Été 90



Rings of Medusa

ATARI ST
AMIGA
IBM/PC

STARBYTE

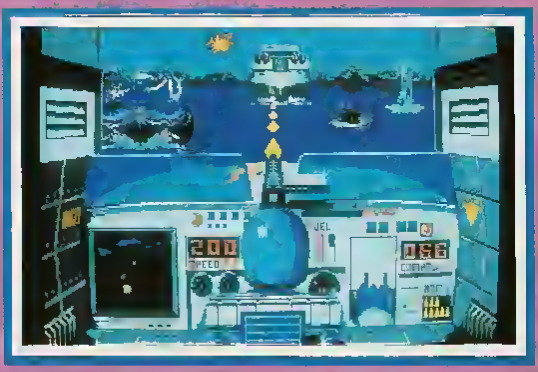
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

SUPER A

Super A, c'est le nom de code d'un Super Agent secret, membre d'une organisation luttant contre les gangs internationaux. Un groupe de terroristes tient entre ses mains un petit pays riche en ressources minières, à l'aide d'une armée de soldats, mais aussi de robots télécommandés et gérés par ordinateurs.

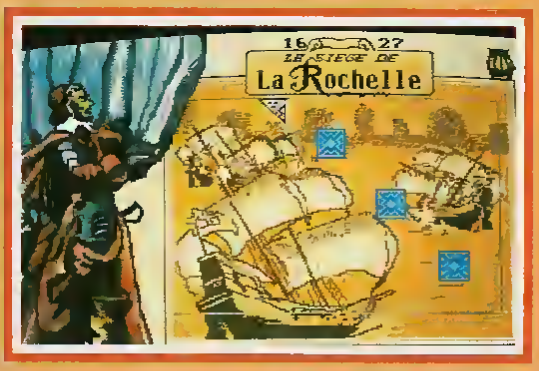
Vous jouez le rôle de Super A, et vous avez pour mission de détruire les cerveaux des terroristes. Hélas ! à peine arrivé, vous êtes fait prisonnier. Heureusement, quelque temps après, vous arrivez à neutraliser un gardien vous apportant à manger, et l'Aventure peut commencer.. Le jeu aussi !

Le joueur empruntera de nombreux moyens de locomotion (avion, bateau, moto, aéroglisseur), lors de simulation de pilotage en 3D. Il aura également souvent la possibilité de montrer ses capacités en combat, lors de luttes au poing où avec une arme, contre les agents terroristes. Action et tactique seront au rendez-vous !



TOMAHAWK
Amiga / PC / ST
Octobre

TIME RACE



Time Race est le type même du jeu de réflexion avec lequel il est très dangereux de commencer une partie. Le but du jeu est assez simple: remplir totalement une surface avec des formes cubiques composées d'au moins trois éléments. Ces éléments ne sont ni plus ni moins que des triangles isocèles dont l'assemblage de quatre d'entre eux forme un carré. Mais attention, ces triangles sont de couleurs différentes et les agencer est soumis à des règles bien précises. La première d'entre elles vous empêche d'en mettre deux d'une même couleur côte à côte, sinon ils disparaissent. Autre difficulté, les noirs, qui peuvent servir à détruire ceux déjà placés en cas d'erreur, ne peuvent s'associer qu'avec des blancs. Enfin, veillez à ne pas vous "boucher" certains endroits du niveau, sans quoi vous devriez défaire tout votre travail. Bien sûr, chaque niveau se fait en durée limitée. Très prenant et très dans l'air du temps, ce soft devrait plaire à tous.

CISTAR
Amiga / PC / ST
Fin mai

BAD BLOOD

Et voici le tout nouveau programme des auteurs de Times of Lore. Le jeu reprend le même système d'icônes, permettant au joueur d'évoluer dans le monde du jeu sans rien avoir à taper au clavier. Le système a tout de même été bien amélioré, puisqu'il y a plus d'actions possibles et plus de vocabulaire. Techniquement, Bad Blood est également mon meilleur, étant donné qu'il utilise le même système qu'Ultima VI, permettant sur PC d'avoir 256 couleurs. Le

C'est donc un jeu d'aventure [illegible], dans lequel vous [illegible] et [illegible] un nombre très important de créatures diverses. Il vous sera également possible d'avoir des discussions sensées avec les personnages importants du jeu.

[illegible] d'annonce non seulement passionnant, mais aussi superbe ! Il [illegible] sur PC, puis vers juin sur Amiga et ST. Test complet le mois prochain.

Jeu se déroule sur une Terre postapocalyptique, ravagée par une guerre nucléaire, et dont la surface est totalement stérile. Sur cette Terre survivent deux races, les humains et les mutants, qui se battent constamment pour la survie de leur race. Aujourd'hui, le combat final entre les deux races se prépare et pourrait bien signifier l'anéantissement total de toute l'image de vie sur Terre... A moins que vous ne trouviez à temps un moyen d'empêcher ceci.

MINDSCAPE
Amiga / PC / ST
Mai

C'EST LE JEU DES ANNEES 90, C'EST KLAX

LE JEU DE MORPION TOUT FOU

Le concept est simple et le jeu est facile a jouer. Attrapez les carreaux colores avec la manette et envoyez les dans les boites de conserve pour constituer des piles de meme couleur, des diagonales et des rangees de trois. Ça vous parait facile? Ca l'est aussi! Le plus dur consiste a vous arracher du jeu!

KLAX™

- la derniere folie qui fait des ravages en Californie
- 99 tableaux plus fun les uns que les autres
- le coin-op le plus demande
- addictif, il ne cessera de vous defier
- faites des Klax multiples pour un score de choc
- mettez vos amis au defi dans une action ou vous luttez seul a seul

Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. ©1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Tengen Inc.
Publié par Domark Ltd. Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00
Photos d'écran sur Atari ST

DRAGONSL

(Sifflement du vent... Au loin, on entend des chants mystiques... A lire avec une voix rauque!)

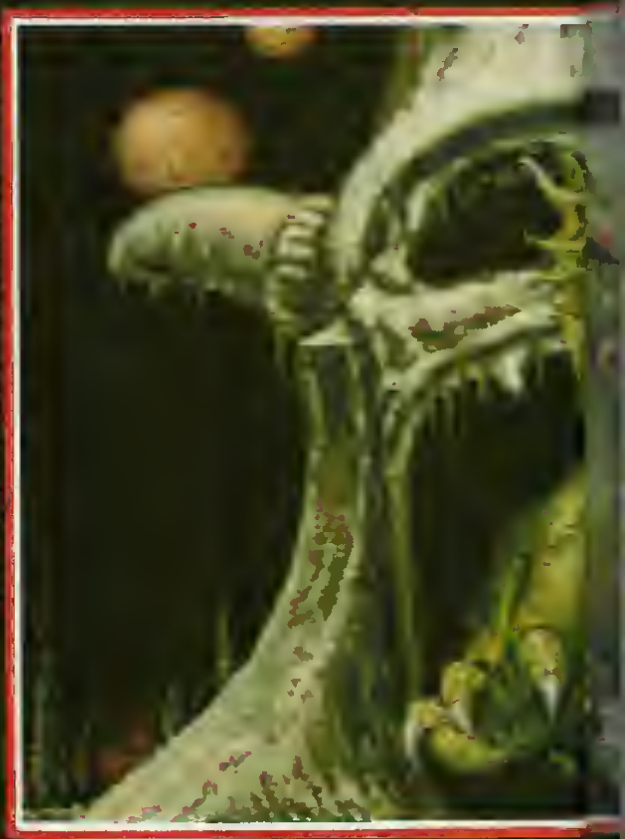
Une autre époque... Un autre monde... Un dragon terrifiant, aidé de ses séides maléfiques, terrorise le monde et ses habitants. Craignant pour leur vie et leur foyer, ils sacrifient tous les ans une vierge au monstre qui, en échange, les protège.

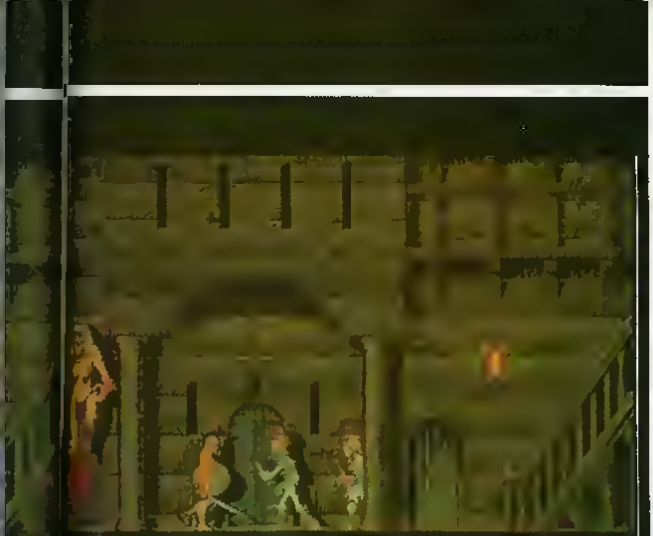
Sous ce règne de terreur, nombreux sont ceux qui ont essayé de retrouver les fragments d'un talisman très puissant. Il est dit que ce talisman magique aurait appartenu à un sorcier, qui, il y a bien longtemps, aurait vaincu le dragon et ses cohortes de monstres. C'est uniquement avec ce talisman qu'un aventurier pourra trouver la tanière du dragon, et surtout aura une chance de le tuer! Beaucoup ont essayé... tous ont péri. Aujourd'hui, c'est votre tour. *(Vous pouvez reprendre votre voix normale).*

Dragonslayer, c'est un logiciel dont nous vous parlons depuis bien longtemps, et qui sortira enfin cette année. C'est un jeu dans le genre de Barbarian, mêlant arcade, aventure, et quelques bribes de stratégie. Il faudra que votre personnage traverse bien des lieux, dont une forêt, des marécages, et enfin un château comprenant plus de 400 pièces... Le jeu comporte plus de 40 types de monstres différents, dont certains font plus de la moitié de l'écran! Enfin, le cor bat final sera une scène particulièrement grandiose...

Pas de date de sortie exacte, mais une chose sûre: le jeu sera disponible cette année. Enfin, aussi sûr qu'il y a 2 ans et que l'année dernière!

LINEL
Amiga / PC / ST
Courant 90





LAYER

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

LOOM
Lucas Film/PC, ST

UNREAL
Ubi Soft/Amiga

LINK
Nintendo

KLAX
Domark/ST, Amiga

ULTIMA VI
Origin/PC

OPERATION STEALTH
Delphine/ST, Amiga

E-MOTION
US Gold/ST, Amiga, Amstrad CPC

PIPEMANIA
Empire/ST, Amiga, PC, Mac, Amstrad CPC

NINJA SPIRIT
Activision/ST, Amiga

JUMPING JACK SON
Infogrames/ST, Amiga

COLORADO
Silmarils/ST, Amiga

CASTLE MASTER
Domark/ST, AG

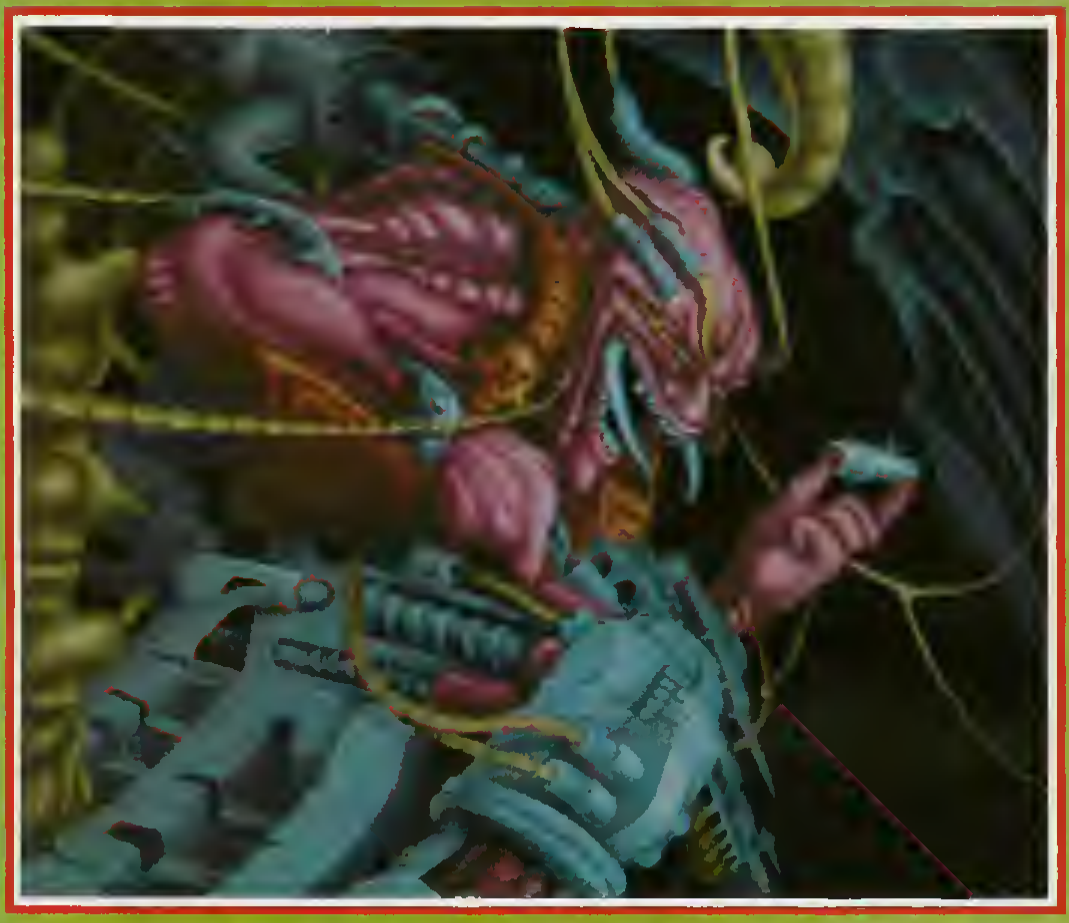
BATTLE OUTRUN
Sega

TIGER ROAD
Nec

LODERUNNER
Broderbund/ST, Amiga, PC, Mac, Amstrad CPC

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation

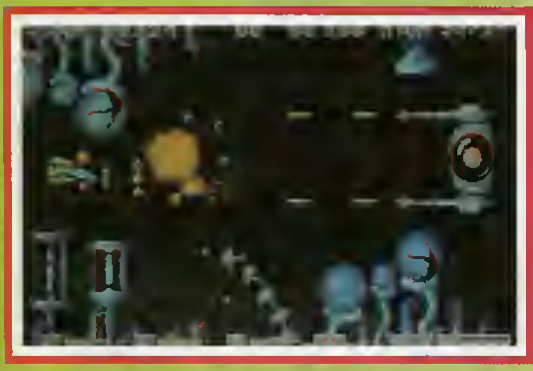
fnac

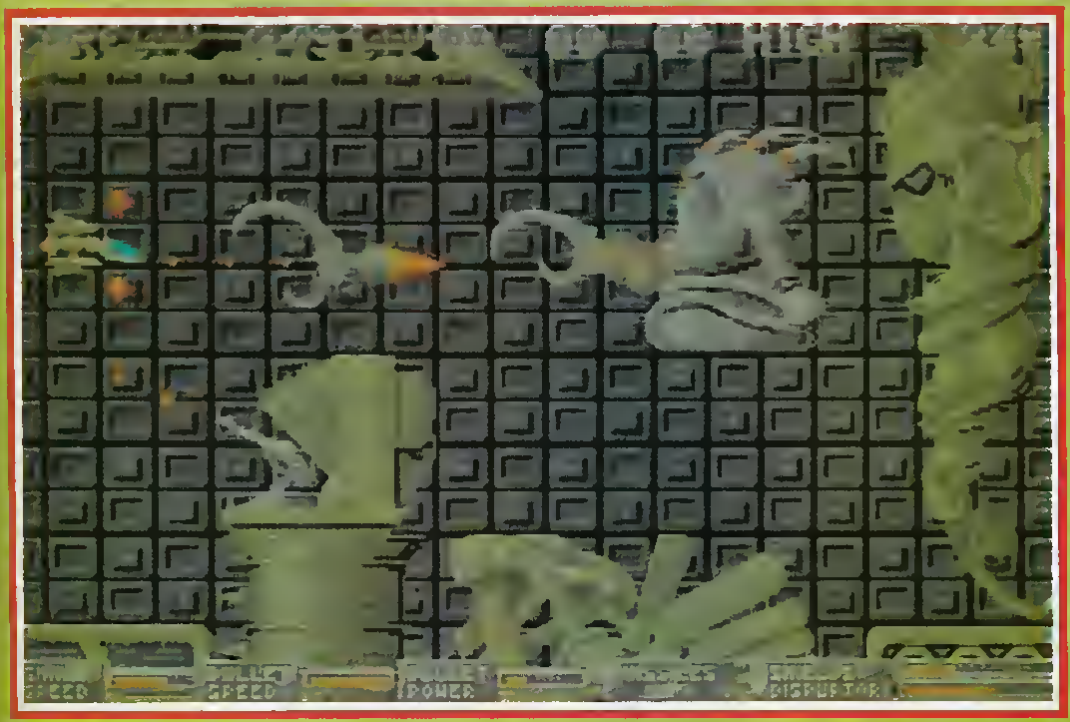


NECRONOM

Et voici le nouveau shoot'em'up des auteurs d'**Insanity Fight**, un jeu à scrolling horizontal comprenant plus de 400 écrans, avec 300 ennemis différents, 25 monstres de fin de niveau, 32 niveaux différents avec 11 fonds variés, 3000 images pour les animations, et pour finir 48 couleurs à l'écran ! En plus, cette débauche de technique ne cache pas un mauvais jeu, mais un shoot'em'up excellent et particulièrement jouable.

LINEL
Amiga
mai / juin

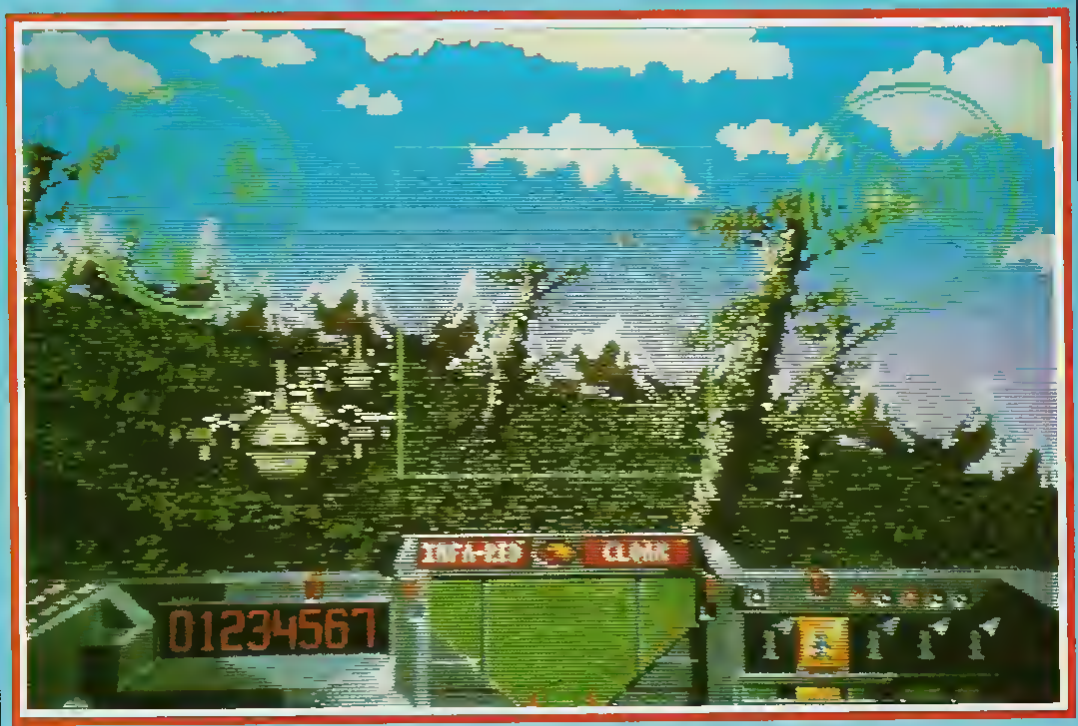




Shock Wave

Shock Wave comporte le scénario le plus original que l'on ait vu ces dernières années. A bord de votre véhicule, vous devez en effet conduire à travers divers paysages, en évitant les hordes d'aliens qui tentent de vous détruire. Voilà! Avouez que ce n'est pas mal trouvé du tout, non? A côté de cela, le jeu est techniquement splendide, avec un effet de zoom en 3D fabuleux, une rapidité encore plus impressionnante que celle de Drivin Force, surtout qu'en plus, le paysage fait des rotations selon vos mouvements! On se croirait presque en train de jouer à Galaxy Force .. Il n'y a qu'à voir la phase où l'on se trouve dans le canyon d'une planète artificielle (étrange, ça me rappelle quelque chose!) pour tomber à la renverse. Si le jeu est jouable, ça sera un hit à tous les coups.

DIGITAL MAGIC
Amiga / PC / ST
rentrée 90

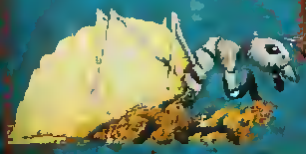


LUTTEZ CONTRE LA MORT AVEC ACTIVISION

WARHEAD

HAMMERFIST

HAMMERFIST : jeu d'arcade interactif futuriste

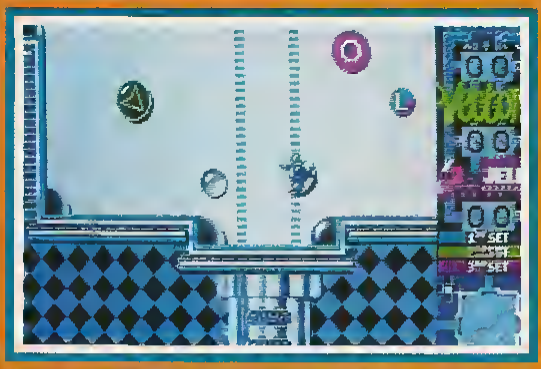


ACTIVISION

PROJECTYLE

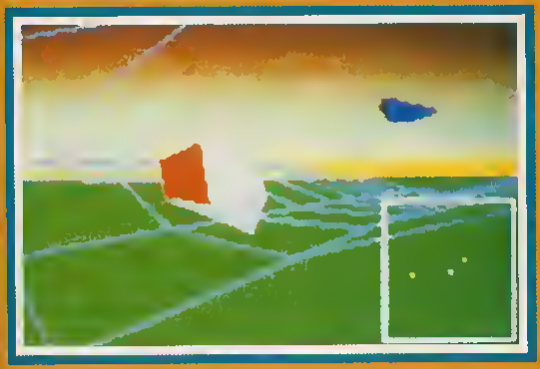
Voici un jeu de sport futuriste, réalisé par l'équipe Eldritch The Cat ! Dans ce jeu, 8 équipes jouent un championnat de 21 semaines, ou bien un tournoi plus rapide
Ce qu'il y a d'original dans ce sport, c'est que chaque match est joué par trois équipes, sur un terrain composé de quatre quarts, et durant trois périodes. Le palet est placé au centre du terrain, et peut être envoyé dans l'un des quatre quarts. Dans trois d'entre eux, on trouve un joueur défensif et deux joueurs attaquants, alors que dans le dernier, la zone de but, chaque équipe possède ses cages!

N'importe quand, trois joueurs peuvent participer à Projectyle, en utilisant les joysticks ou le clavier, et même les ports joystick supplémentaires sur ST, à l'aide de l'extension qui servait à Gauntlet 2. Chaque joueur sélectionne parmi les 8 membres de son équipe un joueur pour la zone de défense, un pour la zone de but, et un autre pour ses deux zones d'attaques.
Il est possible d'améliorer les caractéristiques des joueurs en les entraînant à la position à laquelle vous les placez.
Projectyle est un jeu rapide, avec un scrolling non moins rapide, multidirectionel et très fluide, et promet de longues heures de délire, à jouer à plusieurs à ce jeu un peu fou!



ELECTRONIC ARTS
Amiga / ST
Fin mai

THUNDERSTRIKE



Le jeu se déroule 200 ans après que les réseaux de télévision aient pris le contrôle de la Terre. L'émission qui fait alors le plus d'audience est la retransmission des jeux Olympiques militaires, et surtout de la partie nommée Ground Defense. Le but est de patrouiller, en vaisseau, au-dessus d'une région, et de défendre les réseaux de communication et les installations au sol. En fait, ce jeu est un Defender, mais en 3D, et avec une vue de derrière le vaisseau, comme daes Virus.

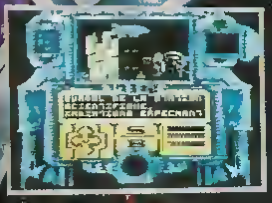
Ce qui est fabuleux, c'est que la vue du jeu est donnée comme si une caméra, montée sur une jeep, suivait le vaisseau au sol. Du coup, on a le droit à des plans assez sympa! Côté 3D, c'est ce que nous avons vu de plus rapide à ce jour, et en plus, le jeu est sympa, avec des armes supplémentaires, des ralentis et des graphismes superbes.

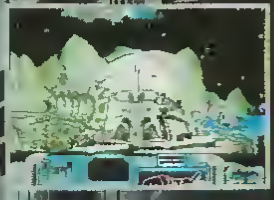
MILLENNIUM
Amiga / PC / ST
Eté 90

LEGEND OF FAERGHAIL

RAINBOW ARTS
Amiga / PC / ST
Juillet

FINAL COMMAND





SUSPENSE, AMBIANCE SOMBRE...
UN MÉLANGE SIDÉRAL...
FINAL COMMAND vous transporte
dans un univers étrange aux décors
futuristes. Ambiance suspense et at-
mosphère inoubliable rehaussés par
des graphismes superbes et op-
timisés, et un scénario
mondial, et un scénario
vous faire tester les limi-
votre intelligence dans de
multiples situations.

MESSAGE A AGENT FC 30 : Alerte
rouge ! Stop - Départ immédiat
pour [illegible] - Stop - Compte-
rendu [illegible] - Stop - Contact
[illegible] - Stop - Fin.

UBI SOFT
Entertainment Software

1 Voie Felix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. : (1) 43 98 99 00

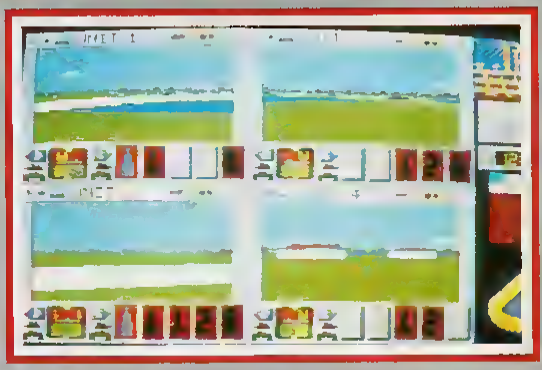
TEAM YANKEE

Voici une simulation de combat de tanks basé sur le best-seller américain de Harold Coyle· Team Yankee. Le jeu, tout comme le livre, couvre les premiers jours d'une troisième guerre mondiale, du point de vue d'un groupe de soldats américains et russes, engagés dans une terrible bataille de blindés, avec le célèbre tank M1, au coeur de bien des simulations de tanks

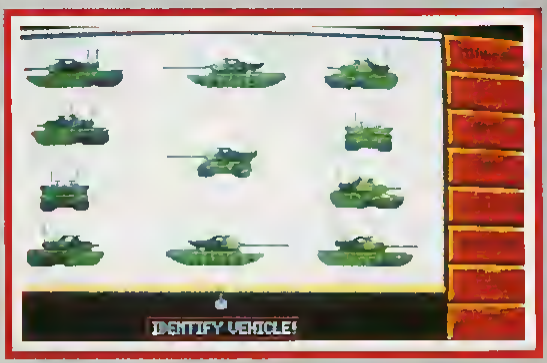
Le jeu mélange graphismes bitmap et 3D, comme dans Sleeping Gods Lie, de la même compagnie. Son originalité est qu'il est possible de commander quatre chars en même temps, auquel cas l'écran se divise en quatre fenêtres, chacune représentant la vue d'un des chars. C'est pratique, surtout qu'il suffit de cliquer sur une des fenêtres pour revenir en plein écran, à la vision de ce char en particulier. Côté écran, vous disposez également d'un écran résumant l'état de vos troupes, et surtout d'une carte sur laquelle il est possible de faire des zooms, tracer des courses, etc.

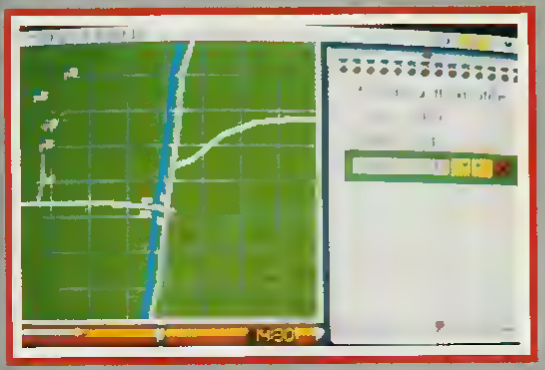
Au point de vue tactique, le joueur peut faire appel à un support aérien ou terrestre, et peut utiliser divers armes et véhicules. Il peut même camoufler certains d'entre eux, utiliser des fumigènes pour éviter les tirs ennemis, puis des armes à visée laser pour tirer au travers...

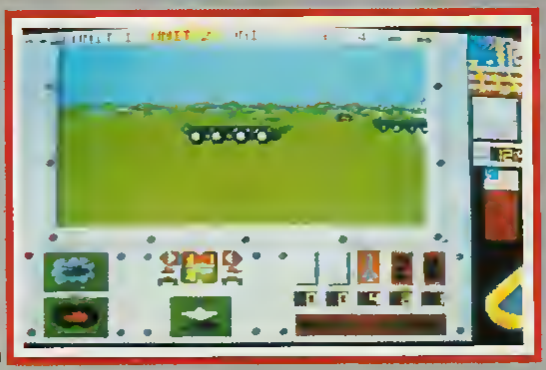
Bref, ce jeu s'annonce bien complet, et surtout bien fait, ce qui est important, pour l'une des premières simulations de tanks sur ST.



EMPIRE
Amiga / PC / ST
Juin



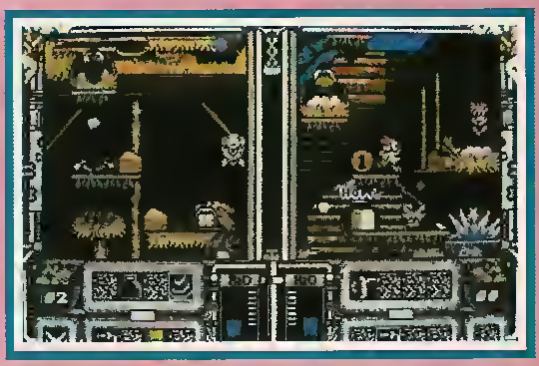




UP & AWAY

Ce qui est fou avec Mirrorsoft, c'est qu'ils ont toujours des tonnes de projets. On a eu beau en présenter sur 20 pages dans le dernier numéro, il y en a encore de nouveaux ce mois-ci!
Up & Away est un jeu d'arcade, simple dans le concept, mais très sympa à jouer, pour un ou deux joueurs.
Magnose et Flip-It sont deux habitants de la planète Mars, autrement dit, des Martiens! Ils sont envoyés sur Terre, afin de ramener les millions de litres d'eau dont Mars a besoin pour ne pas devenir une planète morte. Même si ce sont des amis, ils sont en compétition, car le premier qui réussira gagnera la somme fantastique de 2 Gargoids, ce qui lui assurera une vie tranquille jusqu'à la fin de ses jours.
Cependant, pour réussir dans leur mission, ils vont devoir venir à bout de 6 niveaux différents, où les Terriens feront tout pour les en empêcher.
Chaque joueur joue sur une moitié verticale de l'écran, et son but est à chaque niveau d'arriver le premier tout en haut du décor, qui scrolle verticalement, de manière différentielle! Chaque Martien doit faire vite, mais ils doivent également éviter les dangereux animaux qui peuplent la Terre et qui ne sont pas décidés à se laisser faire.
Bref, Up & Away est le genre de jeu très simple, mais qu'il est impossible de lâcher une fois que l'on commence à y jouer!

IMAGEWORKS
Amiga / ST
Automne 90



IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

SLY SPY
Secret Agent

SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

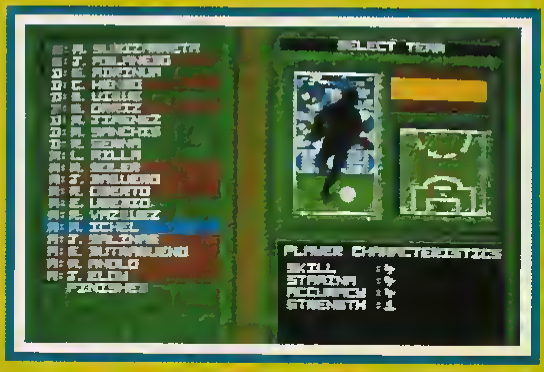
ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

Après le succès formidable de Kick Off, toutes les compagnies (ou presque) ont décidé de sortir leur logiciel de football, avec plus ou moins de réussite. Mais il semble bien qu'Italy 90 d'US Gold soit l'un des meilleurs et peut-être le meilleur! Au niveau de la simulation, il intègre tous les paramètres au jeu: dribbles, tacles, têtes, fautes, feintes. De plus, votre réussite dans vos actions, quelles qu'elles soient, n'est pas innée mais dépend de nombreux facteurs, exactement comme dans un vrai match. La compétence du joueur, sa place par rapport à la balle, sa force, son agressivité ainsi que celles de ses adversaires entreront en ligne de compte. De même pour l'équipe, suivant votre sélection et les places attribuées aux joueurs, telle tactique s'avèrera moins performante qu'une autre. C'est pourquoi



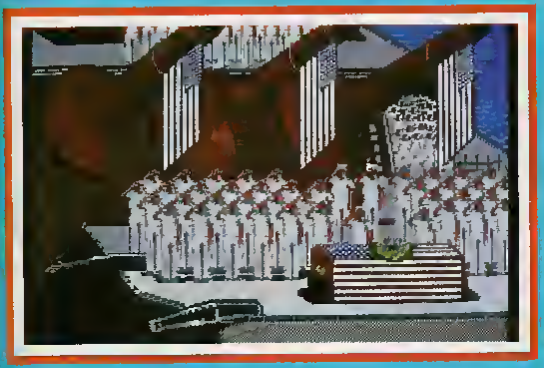
vous devrez être particulièrement vigilant lors du choix de vos joueurs et examiner avec soin leurs diverses caractéristiques, en apprécient leurs forces et leurs faiblesses.

Avec le logiciel sera livré un "Livre d'Or de la Coupe du Monde 90" présentant les équipes, le planning de leurs rencontres ainsi que les grands joueurs passés, présents et futurs.

En plus des options classiques, Italy 90 offre le jeu à deux contre l'ordinateur. Vous pourrez également sauvegarder vos données. Côté réalisation, c'est excellent avec des graphismes somme toute assez jolis, de bons bruitages et une excellente animation, précise et rapide. A suivre!

US GOLD
Amiga / ST / PC
Mai

SNOW STRIKE



La société Epyx, après un énorme passage à vide, refait surface et sort un nouveau logiciel, Snow Strike. Il s'agit d'un simulateur de vol très arcade où l'action prime sur les manipulations. En effet, les commandes sont très simples d'utilisation et ne nécessiteront pas une étude attentive de la documentation.

Le logiciel propose une dizaine de missions ayant toutes un rapport avec la drogue et l'Amérique du Sud, principal producteur et pourvoyeur de drogue. En effet, sur ordre du président des Etats-Unis, vous devez vous rendre sur les côtes de l'Amérique du Sud, et anéantir les différentes infrastructures des trafiquants. Cela consiste à détruire les laboratoires de raffinage, les transports de drogue... Vous avez la possibilité de décoller à partir d'un porte-avions basé dans les eaux internationales ou d'un aéroport situé dans un pays limitrophe. Votre appareil est un F-14 modifié et adapté aux besoins spécifiques de ce genre de mission. Aux niveaux des options, il est possible d'influer sur la difficulté du jeu et les conditions climatiques. Vous avez même le choix entre plusieurs copilotes, chacun possédant ses propres caractéristiques.

Sur le plan de la réalisation, Snow Strike semble assez réussi, même si les graphismes sont en deçà de ce que l'on voit habituellement pour ce type de jeu. En revanche, l'animation est extrêmement rapide, donnant beaucoup de rythme au logiciel. En plus, chose rare, les bruitages (et notamment celui du réacteur) sont d'assez bonne qualité, en regard des possibilités d'un PC bien sûr !

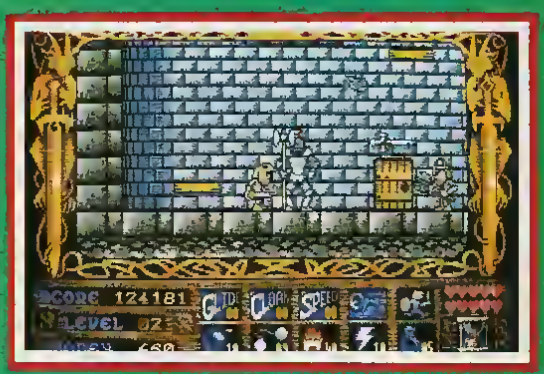
EPYX
PC
Août

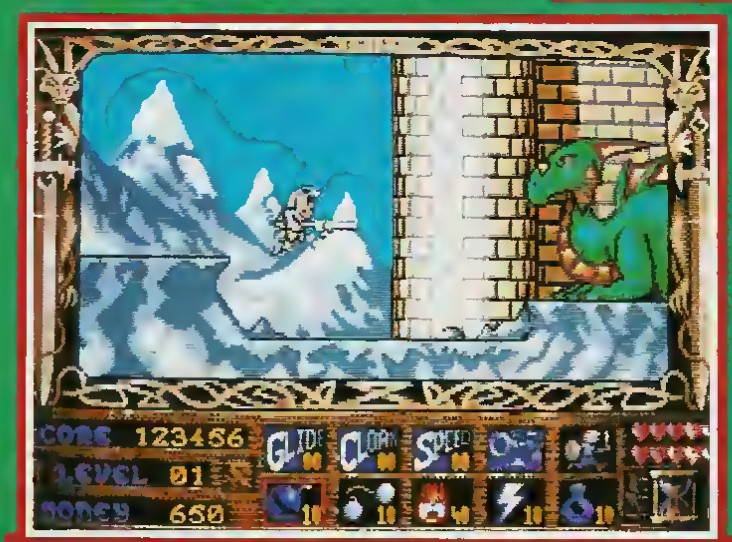
GAMES
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
VELIZY 2, Centre Commercial,
ST QUENTIN YVELINES Centre Commercial
CANNES/MER

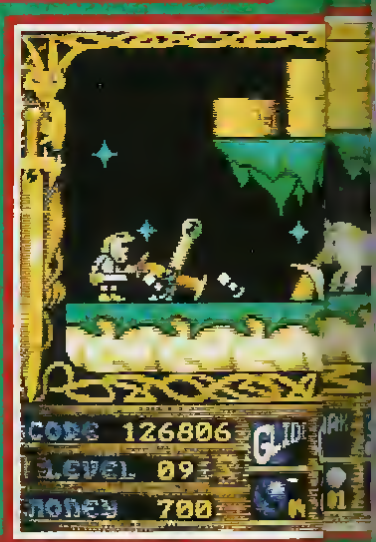
PROPHECY 1: The viking child

Prophecy, c'est un jeu dans le genre de Wonderboy In Monsterland, avec des graphismes assez sympa. Ce mélange arcade et aventure (enfin, vraiment un zeste d'aventure!), à travers un nombre de niveaux complètement fous, et c'est d'ailleurs là que Prophecy s'en tire à bon compte par rapport aux autres jeux du genre. A chaque niveau, les décors et monstres que l'on croise sont différents, ce qui est appréciable. En plus de cela, vous trouvez de l'argent, que vous pouvez utiliser dans les boutiques pour acheter quelques armes supplémentaires, de l'équipement ou encore des objets magiques...

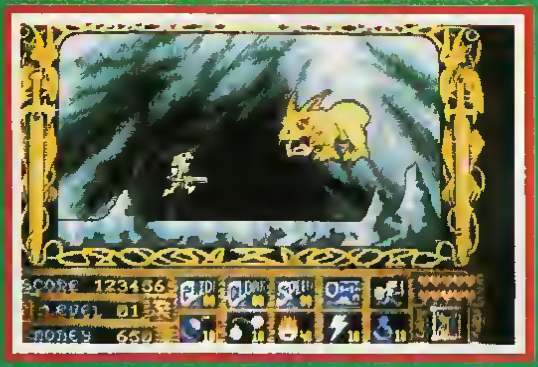
ELECTRONIC ZOO
Amiga / ST / PC
Juin

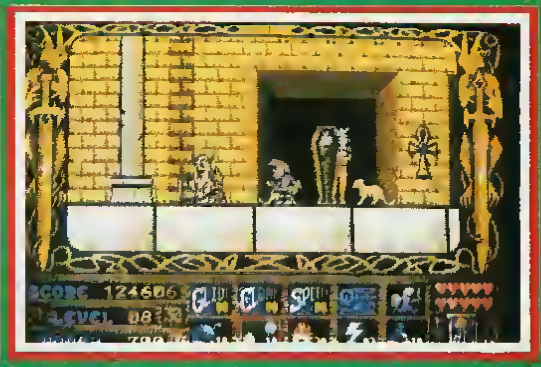






SCORE 123456
LEVEL 01
MONEY 650

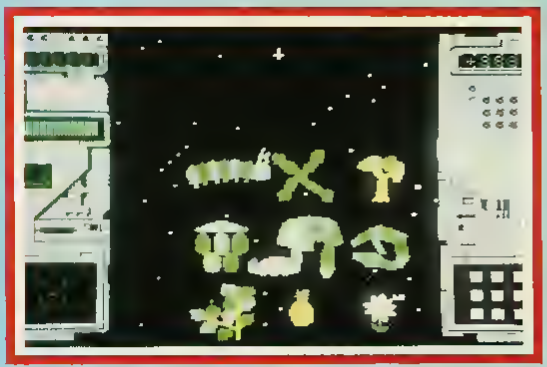


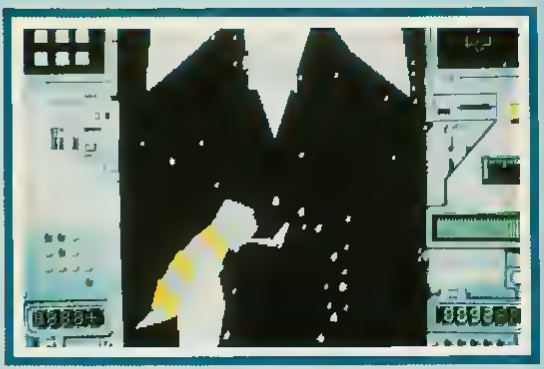


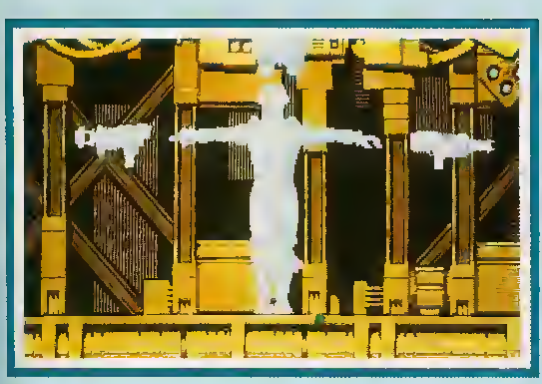
SCORE 123506
LEVEL 02
MONEY 650

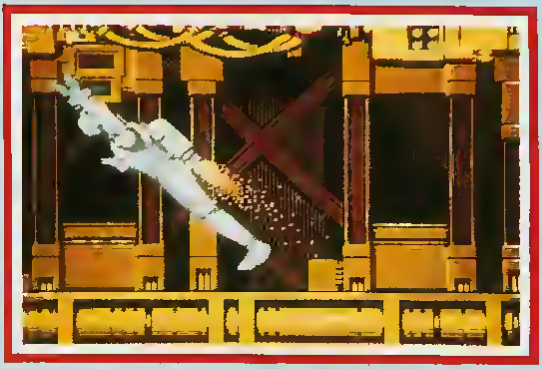
Décidément, cette année, la société US Gold adopte un rythme infernal au niveau des sorties de ses softs. Qui plus est, leur qualité est généralement excellente et R.O.T.O.X en est le dernier exemple.
Incarnant un superbe robot d'une nouvelle ère, vous devez subir, avant d'être déclaré bon pour le service, une série de tests tous plus meurtriers les uns que les autres. Et si vous échouez, vous serez irrémédiablement renvoyé à la casse!
Il vous faudra opérer sur 10 niveaux, situé dans l'espace, divisés chacun en 9 sections et traitant chacun d'un thème particulier (écologie, circulation....). Tout au long de ceux-ci, vous affronterez des hordes d'ennemis, vous devrez éviter des mines .. mais le plus dur sera sans doute de vous déplacer sur des plate-formes mouvantes sans tomber dans le vide intersidéral. Pour vous défendre, vous commencez avec un simple laser mais votre armement deviendra de plus en plus puissant (missiles à tête chercheuse, jetpack .) au cours de votre progression
Au niveau de la réalisation, R.O.T.O.X introduit une conception tout à fait nouvelle et révolutionnaire: "le rotoscape". En fait, ce n'est pas bouger par rapport au monde qui vous en entoure, mais le contraire! Tout votre environnement tourne autour de vous sur une rotation de 360° et le jeu est vu de dessus. Les graphismes sont sympas, l'animation est très bonne et les bruitages sont carrément géniaux, certains étant digitalisés à partir de la bande sonore du film "La Planète Interdite". A noter aussi une superbe présentation!

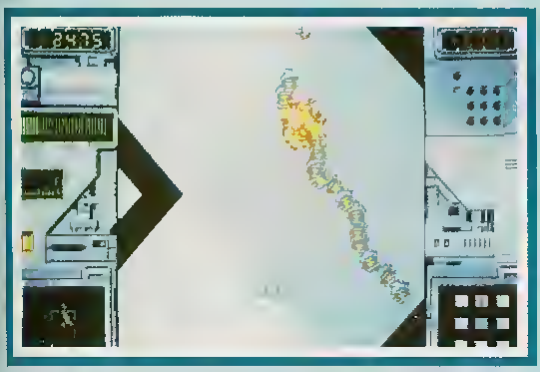
US GOLD
Amiga / ST
Juin

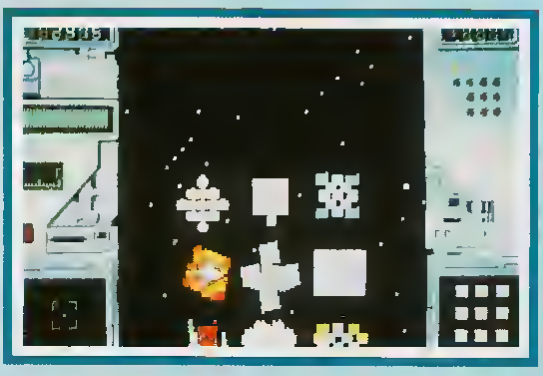


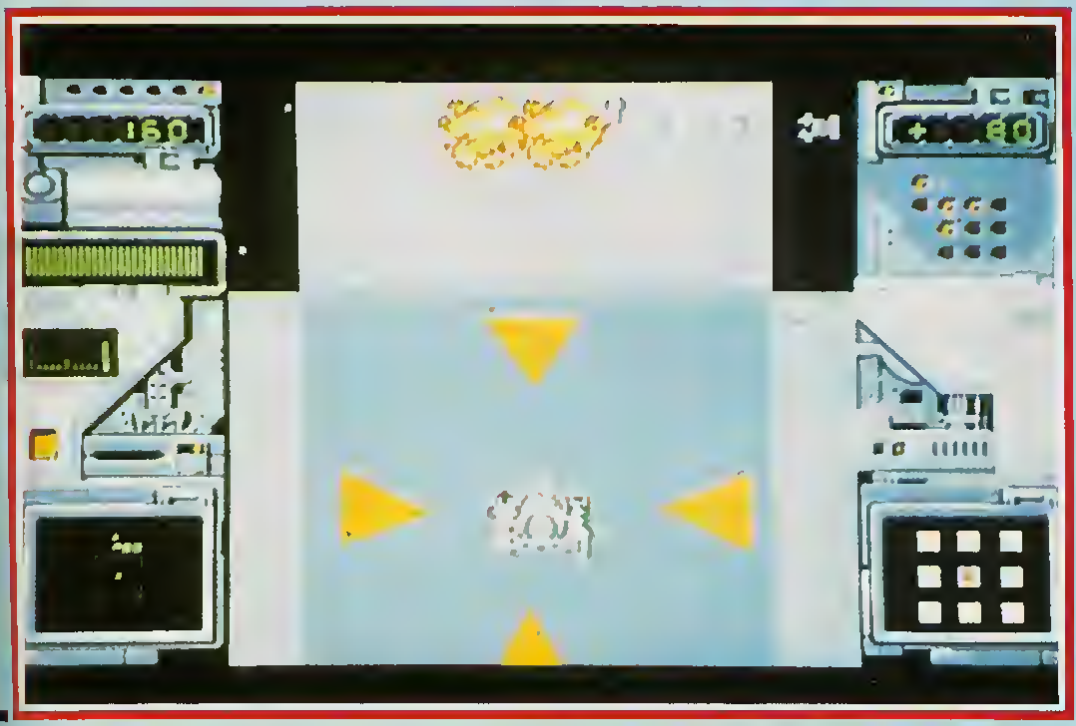






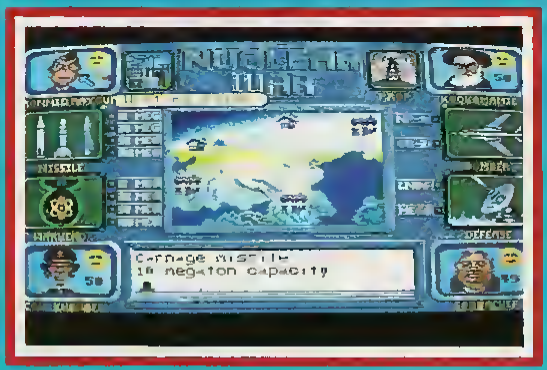






Voici un jeu complètement loufoque et basé sur la guerre nucléaire. Vous jouez le rôle d'un chef d'État devant lutter contre quatre pays aux dirigeants fictifs (Ayatollah Kookamanie, Jimy Farmer...) A chaque tour, vous pouvez construire des armes nucléaires, des bombes, des avions, des systèmes de défense. Vous pouvez également faire de la propagande dans d'autres pays, ce qui attire du monde chez vous, ou encore faire décoller quelques avions, et enfin lancer une attaque sur une ville. Le nombre de morts est de plus en plus impressionnant, et quoi qu'il arrive, vous terminez soit mort, soit à la tête d'un monde dévasté. C'est un wargame très sympa, accessible à tous, et bourré d'humour noir. On adore! Test complet le mois prochain.

US GOLD
Amiga / PC
Mai



LES JEUX AIMENT LE 3615 GEN4
Sinon, ils n'y seraient pas 24 heures sur 24!..

8990 Frs TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...

Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilise par tous les fans d'informatique !
Cette prouesse nous la devons encore a **PROWIN'S**
Un ordinateur construit en France et parfaitement realise sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**
Le boîtier est beau, il a ete dessine en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilite d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux : lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 peripheriques denombres à ce jour.
La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo. Si apres le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic Fortran... Ou d'etudier la geographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel.
Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacite 1,2 Mo ou 3"1/2 capacite 1,44 Mo.
Les 2 formats peuvent tres bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**
Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués a des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles 1 949 F TTC pour un 20 Mo, 3 390 F TTC pour 40 ou 60 Mo.
La carte video : Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA : C est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une tres haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique. Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un veritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le PROWIN'S 286/12 Mhz VGA se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V
- D'une Carte Mere 80286/12 Mhz a architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles a plusieurs Mega-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K a 1024 K : 690 F TTC)
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 : 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple
- D'une carte avec port imprimante parallele et port serie
- D'un clavier 102 touches avec pave numerique separé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manoeuvres
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BOROEAUX
15 rue Saint Remi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 16-56 51 00 25

AZ COMPUTER BASTILLE
35 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tel. : 40 27 81 07

AZ COMPUTER St-LAZARE
58 rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42.93 24 67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tel. : 60 16 10 18

AZ COMPUTER BALARD
99 rue Balard 75015 PARIS
Tel. : 45 54 24 33/29 52

AZ COMPUTER LYON
70/72 Av. Jean Jaures - 69007 LYON
16-78 72 21 10

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tel. : 40 51 04 08

Toutes les marques citées ou visuelles sont déposées par leurs propriétaires respectifs

VOUS ETES JOHN GLAMES
DANS UNE FANTASTIQUE AVENTURE
EN CINEMATIQUE

APRÈS LES VOYAGEURS DU TEMPS, LE JEU LE PLUS PRIMÉ DE L'ANNÉE

TILT D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **TILT D'OR** de la meilleure animation sonore

4 D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **4 D'OR** du meilleur jeu Français

Best overseas game at London **VOICI :**

OPERATION STEALTH

DELPHINE SOFTWARE 150 Bd Haussmann 75008 PARIS Tél : 49 53 00 03 - Fax : 45 89 19 22

DELPHINE SOFTWARE CINEMATIQUE